



**ESCOLA SUPERIOR DE  
EDUCAÇÃO  
JOÃO DE DEUS**

**O JOGO E A CRIANÇA.**

**Estudo de Caso**

**Por**

**José Adelino Duarte**

**Professor orientador**

**José Manuel Correia**

**Mestrado em Ciências da Educação**

**Supervisão Pedagógica**

**Junho de 2009**



# **O JOGO E A CRIANÇA.**

## **Estudo de Caso**



**ESCOLA SUPERIOR DE  
EDUCAÇÃO  
JOÃO DE DEUS**

**O JOGO E A CRIANÇA.**

**Estudo de Caso**

**Por**

**José Adelino Duarte**

**Professor Orientador**

**José Manuel Correia**

**Relatório apresentado à Escola Superior de Educação João de  
Deus, com vista à obtenção do Grau de Mestre em Ciências da  
Educação, na especialidade de Supervisão Pedagógica**

**Mestrado em Ciências da Educação**

**Supervisão Pedagógica**

**Junho de 2009**

## Resumo

Nos dias que correm, temos assistido a profundas mudanças que afectam o mundo e a sociedade o que exige, por parte das escolas e dos que nela intervêm, uma reflexão para responder aos novos desafios dessa mesma sociedade.

A sociedade privilegia cada vez mais o conhecimento. A escola pode e deve ser um espaço de inovação, de experimentação e de novos métodos. É imperativo implementar mudanças necessárias e supervisioná-las com equilíbrio e maturidade.

Actualmente, o fácil acesso às novas tecnologias da informação e comunicação, leva a que muitos alunos, por vezes, se sintam desmotivados pelos conteúdos ensinados na escola. Notamos um interesse cada vez maior pelas novas tecnologias e pelos meios audiovisuais. Desta forma, sentimos que é necessário um esforço suplementar, da parte do professor, para se adaptar aos interesses dos seus alunos de modo a integrá-los no trabalho escolar.

Este estudo analisa a utilização do jogo, quando usado como estratégia de ensino para criar motivação nos alunos e, dessa forma, potenciar as aprendizagens. Pensamos que esta poderá ser uma hipótese a ponderar para cativar os alunos na aprendizagem dos conteúdos do currículo.

**Palavras-chave:** Jogo / Criança / Desenvolvimento da criança / Ensino / Estratégias de ensino / Motivação associada ao jogo.

## Abstract

On days like these, we have witnessed the profound changes affecting the world and society which requires, by the schools and those who are involved, a reflection to meet the new challenges of society.

The society focuses increasingly on knowledge. The school can and should be an area of innovation, experimentation and new methods. It is imperative to implement necessary changes and monitor them with balance and maturity.

Today, easy access to new information and communication technologies leads to that many students feel discouraged by what is taught in school. It is observed an increasing interest by new technologies and the media. Thus, we feel that should be made an extra effort from the teacher to adapt to the interests of their students and the need to integrate into school work.

This study examines the use of the game when used as a strategy to create motivation for learning in students and thus enhance the learning. We believe this may be a chance to consider, for encouraging students in learning the content of the curriculum.

**Keywords:** Game / Child / Development of the child / education / teaching strategies / Reasons associated with the game

## **Agradecimentos**

- Aos meus colegas de trabalho e mestrado, pela colaboração e apoio mútuo que potenciou um espírito de grupo efectivo muito importante no decorrer na parte curricular do mestrado.
- À direcção da Escola Beiral e aos meus colegas de trabalho pela ajuda e compreensão prestadas.
- Aos meus pais, ao meu irmão e à Susana pelo apoio e incentivo que sempre me deram.

# ÍNDICE

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>1</b>
1.1 – APRESENTAÇÃO DA SITUAÇÃO.....	1
1.2 – OBJECTIVO DO ESTUDO.....	2
1.3 – IMPORTÂNCIA DO ESTUDO.....	3
1.4 – IDENTIFICAÇÃO DO ESTUDO.....	5
1.5 – LIMITAÇÕES.....	8
1.6 – APRESENTAÇÃO DO ESTUDO.....	9
<b>CAPÍTULO 1 – REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....</b>	<b>11</b>
1.1 – A PALAVRA JOGO.....	11
1.2- O JOGO, ENQUANTO FENÓMENO HUMANO.....	13
1.3 -DEFINIÇÃO DE JOGO.....	14
1.4 - POR QUE JOGA A CRIANÇA?.....	19
1.5 – O JOGO INFANTIL.....	21
1.6 – O JOGO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO.....	22
1.6.1 – O jogo educativo enquanto estratégia de ensino.....	22
1.6.2 – Jogo, Desenvolvimento e Ensino.....	23
1.7 – JOGO E MOTIVAÇÃO.....	28
1.7.1 - Motivação.....	28
1.7.2 – Motivação e Interesse.....	29
1.7.3 – Jogo como factor de motivação.....	30
<b>CAPÍTULO 2 – METODOLOGIA.....</b>	<b>31</b>
2.1 – ÂMBITO DA PESQUISA.....	31
2.1.1 – Contextualização do âmbito da pesquisa.....	31
2.1.2 – Retrato da Escola / Alvo.....	34
2.2 – FONTES DE DADOS.....	39
2.3 – TÉCNICAS E CRITÉRIOS DE RECOLHA DE DADOS.....	40
2.3.1– Inquéritos por Questionário.....	41
2.3.2. – Entrevista semi-estruturada.....	42
2.3.3 - Observação Natural e Directa.....	44
2.3.4 – Análise Documental.....	45
2.4 – INSTRUMENTOS.....	46
2.4.1 – Inquérito por questionário.....	48
2.4.2 – Guião da entrevista.....	50
2.4.3 – Grelha de Observação Natural e Directa.....	51
2.5 – APRESENTAÇÃO DOS DADOS.....	52
2.5.1 – Critério de Tratamento de dados.....	52
2.5.2 – Grelha de Apresentação de Dados: Unidade de Análise 1.....	55
“Jogo e desenvolvimento da criança”	
2.5.3 – Grelha de Apresentação de Dados: Unidade de Análise 2.....	63
“Jogo como estratégia de motivação”	
2.5.4 – Grelha de Apresentação de Dados: Unidade de Análise 3.....	68
“Jogo como estratégia para a aprendizagem de conteúdos curriculares”	
2.6 – ANÁLISE DE DADOS.....	73
2.6.1 – Análise de dados da Unidade de Análise 1.....	73
2.6.2 – Análise de dados da Unidade de Análise 2.....	76
2.6.3 – Análise de dados da Unidade de Análise 3.....	78
<b>CAPÍTULO 3 – CONCLUSÕES.....</b>	<b>81</b>
3.1 – A REFLEXÃO POSSÍVEL.....	81
3.2 – PROPOSTAS.....	85



3.2.1 – <i>Propostas de jogos</i> .....	89
3.3 – LIMITAÇÕES CONSTATADAS.....	97
3.4 – NOVAS PISTAS.....	97
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>99</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>102</b>
APÊNDICE A (ENTREVISTA FEITA).....	103
APÊNDICE B (INQUÉRITOS POR QUESTIONÁRIO).....	109
APÊNDICE C (OBSERVAÇÃO FEITA).....	122
APÊNDICE D (ANÁLISE DOCUMENTAL).....	129
APÊNDICE E (JOGOS).....	131
<i>Xadrez</i> .....	132
<i>Damas</i> .....	138
<i>Dominó</i> .....	144
<i>Mastermind</i> .....	146

# INTRODUÇÃO

## 1.1 – Apresentação da Situação

A escola de hoje ocupa um lugar de extrema importância, na medida em que, em tempos passados, a educação era transmitida directamente de pais para filhos e poucos eram aqueles que tinham acesso a instituições escolares. Actualmente, o mesmo não sucede. Os pais têm pouco tempo de qualidade para educar os filhos, delegando essa função directamente nas instituições educacionais. Assim, o nível que atingiu a nossa cultura, não pode de forma alguma a mesma ser transmitida unicamente no quadro estrito da família. É na infância que a criança se prepara para o futuro, tendo de assimilar correctamente hábitos, normas e valores sociais indispensáveis para o seu desenvolvimento e aceitação social.

A instituição escolar tem uma enorme responsabilidade no desenvolvimento da criança. Não só a criança passa grande parte do seu tempo, da sua vida, na escola, como também esta se tornou o factor de garantia de grande parte das aprendizagens fundamentais para a vida em sociedade.

Nos dias que correm, a criança tem acesso a meios de comunicação muito diversificados o que a torna, por vezes, bastante mais desmotivada pela forma como os conteúdos são ensinados na escola. O ensino deve ser realizado de uma forma cada vez mais motivadora e que estimule a criança no seu interesse. Uma das formas de motivar as crianças a alcançar um objectivo é através do jogo. Os jogos realizados pelos alunos do 1º ciclo não só constituem, para quem os observa, uma forma importante que possibilita a observação de características individuais, como também representam um incomparável meio de acção, ao serviço dos educadores.

O jogo pode ser considerado um auxiliar educativo e uma forma de motivar os alunos para a aprendizagem. Nesse prisma, não se deve considerar apenas como um divertimento ou um prazer. Deverá ser associado a uma actividade penosa ou deve ser destinado a ultrapassá-la para facilitar a realização da aprendizagem. Poderá existir uma relação estreita entre a pedagogia praticada por um professor na sala de aula e jogo. O jogo implica que haja esforço, trabalho, disciplina, originalidade e respeito entre “jogadores”. Através do jogo, a criança encontra uma forma de alcançar os objectivos traçados de forma motivadora que a eleva. O jogo permite, igualmente, que a criança tenha uma vontade de

se superar a si própria, para alcançar o objectivo proposto. Deverá ser realizado, igualmente, pela importância que tem na psicologia infantil. Para que a criança aceda a um lugar participativo, como é desejo de todos os que se preocupam com a elevação da cultura da futura geração, ela precisa de ser formada para interiorizar conceitos tão importantes como, cooperação, ajuda, respeito, lealdade, criatividade, entre outros.

Será o jogo uma actividade importante no 1º ciclo? Poderá ser uma estratégia válida na aprendizagem dos conteúdos curriculares? São essas as estas questões que pretendemos aprofundar ao longo do projecto. A investigação vai ser desenvolvida através de pesquisa científica, entrevistas, inquéritos e de observações, fazendo abordagens qualitativas, para entender se o jogo, poderá ser, ou não, importante no 1º ciclo.

Estamos conscientes de que os jogos estimulam os processos cognitivos, promovem a socialização e, em função do jogo que se realize, poderão, inclusivamente desenvolver as capacidades físicas e perceptivas, enriquecendo o imaginário da criança e sendo, simultaneamente, uma fonte de prazer e motivação para a criança, condição para que se realize um trabalho eficaz.

## **1.2 – Objectivo do Estudo**

É importante compreendermos que existe uma relação estreita e inseparável entre o jogo e a socialização, sendo extremamente importante nas relações entre os “pares”. Compreender o jogo, é uma tarefa fácil de identificar sendo, no entanto, difícil de definir, considerando o seu lado obscuro, imprevisível e aleatório. Procuramos, através deste estudo, perceber várias perspectivas do jogo:

- O jogo, enquanto actividade, faz parte integrante do desenvolvimento da criança;
- Através do jogo, é possível compreendermos melhor a criança nos aspectos social e afectivo;
- O jogo pode ser utilizado como um factor de motivação na aprendizagem dos conteúdos curriculares;

O estudo do jogo apresenta-se como um fenómeno global e complexo. Dessa forma, este estudo tem por base a seguinte questão de partida: será o jogo uma boa estratégia para criar motivação com vista à aprendizagem dos conteúdos curriculares?

Pretendemos entender se os jogos na sala de aula tornam as crianças mais motivadas para a aprendizagem de conteúdos curriculares e se o jogo, enquanto actividade de desenvolvimento global, poderá ser importante para a criança. Através de vária bibliografia consultada e da utilização de vários instrumentos de recolha de dados, procuramos compreender se o jogo poderá ser uma boa estratégia para a aprendizagem de conteúdos curriculares e, desta forma, potenciar o sucesso das aprendizagens.

Mesmo nas actividades livres que se realizam no 1º ciclo, há regras. O jogo é uma forma “inteligente” de criar nas crianças uma auto-disciplina e sentido de cumprimento pelas regras propostas. As crianças têm uma perfeita noção de que se infringirem as regras, poderão ser penalizadas no jogo. Têm a liberdade de o fazer, mas, se o fizerem, terão de se responsabilizar pelos seus actos. O respeito e empenho na actividade de jogo é inclusivamente, um exercício de cidadania porque também na sociedade em que vivemos, temos regras de conduta e leis que se não as cumprirmos, teremos de ser responsabilizados pelos nossos actos.

Segundo o pensamento de Jacquin (1963, p.15), “compreender o jogo é compreender a infância”, ou seja, a criança deverá jogar para que tenha uma infância saudável.

Para Vygotsky, citado por Kishimoto (1994), o jogo é um elemento é um elemento de desenvolvimento da acção criadora da criança.

Na actualidade, existe algum desinteresse dos alunos pelos conteúdos curriculares que são leccionados nos estabelecimentos de ensino, o que se poderá dever a um grande acesso a meios de comunicação diversificados ou a uma metodologia de ensino rígida e pouco motivadora. O jogo é uma actividade que se caracteriza pela motivação, entre outros aspectos importantíssimos, no desenvolvimento da criança. Através deste estudo de caso, tentaremos compreender qual o papel do jogo se associado à aprendizagem das crianças.

### **1.3 – Importância do Estudo**

O Jogo é considerado, por muitos autores, como uma actividade importante no desenvolvimento do Homem, tanto de crianças como de adultos. É uma actividade em que se pretende atingir um objectivo e em que se têm de seguir regras, mais ou menos restritas. Enquanto professor do 1º ciclo do Ensino Básico, penso ser importante a realização deste

estudo, de forma a compreender se o jogo é, de facto, importante para a criança, na aquisição de motivação para a aprendizagem dos conteúdos curriculares e no seu desenvolvimento global. Como considera Neto (1998, p.161), “o jogo é um fenómeno natural que desde o início tem guiado os destinos do mundo: ele manifesta-se nas formas que a matéria pode assumir, na sua organização em estruturas vivas e no comportamento social dos seres humanos”. Para Neto (1998), o jogo é uma das formas mais importantes do comportamento humano, desde o nascimento até à morte, sendo essencial na formação da sobrevivência e no processo de desenvolvimento do homem. Neto considera que “os professores deveriam obter uma formação inicial, contínua e pós-graduada mais consistente e adequada sobre os fundamentos pedagógicos e científicos do jogo no desenvolvimento da criança”(p.167).

Segundo Claparède, citado por Chateau (1975), o jogo faz com que a criança descubra as condutas superiores, tais como a autonomia, o cumprimento de regras, entre outras, que são necessários quando se atinge a idade madura. Através do Jogo, a criança engrandece-se com as experiências que vai adquirindo e, se o Jogo for associado ao aspecto educativo, poderá tornar-se uma forma de as crianças aprenderem com mais motivação. Como refere Platão, citado por Chateau (1975), há uma grande importância em “aprender brincando”, em oposição a uma aprendizagem da violência e repressão. Também segundo Aristóteles, citado por Chateau (1975), as crianças pequenas deverão ter uma educação através do uso de jogos, que imitem actividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparação para a vida futura.

Segundo Froebel, citado por Kishimoto (1994), no início do século XIX, o jogo era inicialmente entendido como objecto e acção de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passando a fazer parte da história da educação infantil.

Para Held (1980),

Em qualquer ser humano, e mais ainda na criança, imaginação, sensibilidade, inteligência não são funções que poderíamos facilmente envolver e dissociar. A crença psíquica é global. A criança, para se desenvolver de maneira equilibrada e harmoniosa, tem necessidade de sonho, de imaginário. (p.174)

Tal como refere o autor, o jogo cria e enriquece o imaginário das crianças e torna as tarefas, mais ou menos complicadas, num desafio a atingir. Assim sendo, o jogo torna-se uma actividade com seriedade, na medida em que está sujeito a regras e tem como

finalidade um objectivo. O educador tem uma acção fundamental na adaptação das regras, do espaço, dos materiais e dos objectivos do Jogo. Deve ser igualmente o educador a adaptar o jogo às crianças que o vão realizar de forma a que a actividade tenha uma previsão de sucesso. Durante a realização do jogo, o educador deverá verificar e relembrar o cumprimento da dimensão pedagógica e das regras estipuladas. O jogo apresenta uma grande importância no desenvolvimento infantil, sendo essencial para um crescimento saudável. A fase da infância é uma etapa em que se faz uma aprendizagem para a idade adulta, sendo o jogo essencial para que a fase adulta seja atingida com autonomia, e com a vontade de aprender inerente ao jogo.

## **1.4 – Identificação do Estudo**

Este estudo investiga um tema que muito tem sido questionado na actualidade: o jogo. A finalidade do estudo é saber se o jogo, associado ao ensino, poderá ser benéfico para a obtenção de melhores resultados. O jogo, enquanto actividade mais ou menos séria, permite desenvolver a criança a um nível global e pode ser utilizado como um factor de motivação na aprendizagem de conteúdos curriculares.

O estudo que se vai realizar ao longo deste projecto é um estudo de caso de índole qualitativa. A investigação qualitativa tem no investigador o instrumento principal na recolha de dados o seu ambiente natural. Segundo Bogdan e Biklen (1994), “os investigadores qualitativos frequentam os locais de estudo porque se preocupam com o contexto. Entendem que as acções podem ser melhor compreendidas quando são observadas no seu ambiente habitual de ocorrência” (p. 48). Bogdan e Biklen (1994) consideram que um dos primeiros elementos é o foco nos contextos naturais como fontes directas, levando o investigador qualitativo a preocupar-se mais com o processo do que com os resultados.

Segundo Bell, um estudo de caso é o que está “especialmente indicado para investigadores isolados, dado que proporciona uma oportunidade para estudar, de uma forma mais ou menos aprofundada, um determinado aspecto do problema em pouco tempo...”. Segundo Mucchielli (1987), o estudo deve centrar-se numa única problemática, devendo o investigador encontrar a unidade da situação dos dados brutos recolhidos.

Merriam, citado por Carmo e Ferreira (1998), resumiu as características de um estudo de caso qualitativo:

Particular – porque se focaliza numa determinada situação, acontecimento, programa ou fenómeno;

Descritivo – porque o produto final é uma descrição “rica” do fenómeno que está a ser estudado;

Heurístico – porque conduz à compreensão do fenómeno que está a ser estudado;

Indutivo – porque a maioria destes estudos tem por base o raciocínio indutivo;

Holístico – porque tem em conta a realidade na sua globalidade. É dada uma maior importância aos processos do que aos produtos, à sua compreensão e à interpretação.

Os estudos de caso recorrem a diferentes técnicas de recolhas de dados, tais como: a observação, a entrevista, a análise documental e o inquérito por questionário. Neste estudo de caso são utilizadas as técnicas de recolha de dados atrás referidas.

Um estudo tem validade interna se o seu resultado está em função do programa ou abordagem a testar, mais do que outras causas não relacionadas sistematicamente com esse estudo. A validade interna afecta a nossa certeza (certainly) de que os resultados da investigação podem ser aceites, baseados no design de investigação.  
(Tuckman, 1994, p.8)

Para se garantir a validade interna deste estudo, foi realizada uma triangulação, utilizando as diferentes técnicas de recolha de dados e à análise dos dados recolhidos.

A fiabilidade pode ser garantida, sobretudo, através de uma descrição pormenorizada e rigorosa da forma como o estudo foi realizado, a qual implica, não só uma explicitação dos pressupostos e da teoria subjacentes ao próprio estudo, mas também uma descrição do processo de recolha de dados e da forma como se obtiveram os resultados”. (Carmo et. al., 1998, p.218)

Procuramos, através da descrição pormenorizada, garantir a fiabilidade e rigor do estudo, nomeadamente ao nível da recolha de dados e da forma como se obtiveram os resultados.

Segundo Yin, citado por Carmo e Ferreira (1998), um bom estudo de caso deve ter cinco características: ser relevante; ser completo; considerar perspectivas alternativas de explicação; evidenciar uma recolha de dados adequada e suficiente e ser apresentado de uma forma que motive o leitor. Também De Bruyne, P, Herman, J e De Schoutheete, M. (1995), citados por Hébert, M., Goyete, G., Boutin, G. (2008), consideram que o estudo de caso “toma por objecto um fenómeno contemporâneo situado no contexto da vida real” (p.170) em que as “fronteiras entre o fenómeno estudado e o contexto não estão nitidamente demarcadas”(p.170). Segundo De Bruyne, P, Herman, J e De Schoutheete, M. (1995), citados por Hébert, M., Goyete, G., Boutin, G. (2008), o estudo de caso caracteriza-se por reunir informações muito numerosas e pormenorizadas com vista a abranger a totalidade da situação em causa. É por essa razão que ele recorre a técnicas variadas de recolha de dados (observações, entrevistas, questionários e análise de documentos).

Neste, como em qualquer outro estudo, é necessário garantir a sua validade e fiabilidade.

A validade interna pode ser assegurada de diferentes formas: por triangulação – utilizando vários investigadores, várias fontes de dados ou diferentes métodos; verificando se os dados recolhidos estão de acordo com o que os participantes disseram ou fizeram e se a sua interpretação foi correctamente feita; observando o fenómeno em estudo durante um período longo ou realizando observações repetidas do mesmo; discutindo os resultados com outros investigadores; envolvendo os participantes com todas as fases de investigação.  
(Ferreira et al., 1998, p.21)

Sendo este um estudo na área das Ciências da Educação, não se caracteriza por ser um estudo de relação causa – efeito ou de verificação de hipóteses. É um estudo em que pretendemos produzir ideias que advêm de realidades observadas e acções interpretadas. Dessa forma, para se garantir a validade interna deste estudo de caso, iremos recorrer à triangulação de vários dados, posteriormente à sua recolha através de diferentes técnicas.

A fiabilidade pode ser garantida sobretudo através de uma descrição pormenorizada e rigorosa da forma como o estudo foi realizado, a qual implica não só uma explicitação dos pressupostos e da teoria subjacentes ao próprio estudo, mas também uma descrição do processo de recolha de dados e da forma como se obtiveram os resultados.  
(Ferreira et al., 1998, p.218)



Procuramos garantir a fiabilidade do estudo, através da descrição pormenorizada e rigorosa da forma como o estudo irá ser realizado, nomeadamente, ao nível da recolha de dados e da forma como se irão obter os resultados.

Segundo Yin, citado por Carmo e Ferreira (1998), as cinco características de um bom estudo de caso são: ser relevante; completo; considerar perspectivas alternativas de explicação; evidenciar uma recolha de dados adequada e suficiente e ser apresentado de uma forma que motive o leitor.

Segundo Bogdan e Biklen (1994), “ os investigadores qualitativos fazem questão em se certificar de que estão a apreender as diferentes perspectivas adequadamente (...) eles reflectem uma preocupação com o registo tão rigoroso quanto possível do modo como as pessoas interpretam os significados” (p.51). Bogdan e Biklen (1994) consideram que a investigação qualitativa é descritiva, ou seja, os dados são recolhidos através de palavras ou imagens e não de números. Os resultados escritos da investigação, contêm citações feitas com base nos dados que irão substanciar e suportar o objecto do estudo. Através desta pesquisa, os investigadores podem utilizar dados de transcrições de entrevistas, notas de campo, fotografias, vídeos, documentos pessoais, memorandos e outros registos oficiais, respeitando a forma como foram registados ou transcritos e dando ênfase à sua importância para a finalidade do estudo.

## **1.5 – Limitações**

Em qualquer estudo de investigação, é necessário assegurar a sua validade e fiabilidade. A problemática deste estudo de caso envolve múltiplas dimensões ou conceitos (tipos de jogo, importância do jogo no crescimento das crianças, importância do jogo a nível cognitivo, etc.) o que implica que múltiplos factores actuem sobre as variáveis do estudo. O estudo pode não incluir todas as variáveis, sob pena de se tornar interminável. Por esse motivo, irei dedicar especial atenção no jogo simbólico e na importância que poderá ter, se for utilizado como uma estratégia para a aprendizagem dos conteúdos curriculares. No entanto, será sempre tido em conta a importância que este tipo de actividade tem para a criança, tanto a nível sociológico, cognitivo, etc. A validade interna do estudo será garantida com a correspondência entre os resultados e a realidade estudada.

Poderão surgir outras limitações, como a falta de tempo e de disponibilidade para realizar com as crianças actividades que são úteis para chegarmos a uma conclusão no

projecto. A sobrecarga horária e a grande exigência a nível curricular poderão levar a que se verifique essa limitação.

## **1.6 – Apresentação do Estudo**

O estudo, realizado no Mestrado em Supervisão Pedagógica, tem um único volume, apresentando uma organização interna, estruturada por três capítulos, que procura seguir as orientações, do ponto de vista formal, do Professor José Manuel Correia, que ministra a unidade curricular de Metodologias de Investigação.

Todas as partes constituintes do trabalho têm coerência entre si, estando organizadas da seguinte forma:

Introdução, na qual se faz a apresentação da situação, do objectivo, importância e identificação do estudo. São mencionadas, igualmente, as limitações com que nos deparámos ao longo do estudo, até alcançar uma conclusão posterior à triangulação, utilizando diferentes técnicas de recolha de dados e análise dos mesmos.

No capítulo 1, procuramos enquadrar o objecto do estudo nas teorias e estudos citados e defendidos por vários autores, no sentido de explicitar os objectivos e questões do nosso relatório. Neste capítulo, propomo-nos sustentar, a nossa investigação através de estudos e teorias de vários autores.

No capítulo 2 é apresentada a metodologia escolhida, tendo em conta o objectivo que se pretende alcançar e é apresentado o alvo da investigação. São explicitadas e justificadas as fontes de dados, as técnicas e critérios de recolha dos mesmos. Posteriormente, explicamos os critérios de tratamento dos dados recolhidos e apresentamos a análise dos mesmos. É dedicada atenção à recolha de dados descritivos, apresentados pelos participantes na pesquisa, visto tratar-se de uma investigação qualitativa em que o investigador é parte do processo.

No capítulo 3 fazemos uma reflexão, partindo das conclusões sobre o objecto de estudo. Explicitamos as nossas conclusões sobre os objectivos propostos e as limitações apresentadas, durante a realização do estudo. Perante as conclusões, explicitamos importância do estudo.

Em apêndice incluiremos os instrumentos recolhidos de diferentes técnicas, que são utilizados no tratamento de dados através de triangulação e as regras de vários jogos propostos a realizar na escola, como estratégia de ensino.

As regras cumpridas na redacção e apresentação do estudo, seguem as normas da APA, tendo nós seguido as orientações do Professor Mário Azevedo.

# Capítulo 1 – REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

## 1.1 – A palavra Jogo

A palavra JOGO vem do latim *locu*, significando gracejo, foi empregue no lugar de ludu: brinquedo, divertimento, passatempo.

No entanto, esta palavra não é utilizada com o mesmo significado em todas as civilizações. Tal como nos idiomas alemão, português, espanhol e muitos outros, a língua francesa adota apenas uma palavra – jeu – para designar jogo e brincadeira (game e play, em inglês). Segundo Bousquet (1991), é possível solucionar o problema através da seguinte forma:

Inicialmente devemos admitir que jogos e jogo podem designar duas realidades totalmente distintas. Assim, jogo é a instituição, fragmento de jogos; jogos são atitude existencial, forma particular de abordar a vida que se pode aplicar a tudo e não se liga a nada especificamente”  
(Bouquet, 1991, p.5)

Como refere Huizinga (1991), a palavra e a noção de jogo foi-se construindo pelas diversas civilizações, não tendo sido definida por nenhuma em particular numa mentalidade científica, mas numa “mentalidade criadora”. Nesse contexto, a palavra e a ideia encontrada para exprimir a noção de jogo é diferente em algumas línguas.

Em todos os povos encontramos o jogo, e sob formas extremamente semelhantes, mas as línguas desses povos diferem muitíssimo, em sua concepção de jogo, sem o conceber de maneira tão distinta e ampla como a maior parte das línguas europeias (Huizinga, 1990, p.34)

Huizinga refere vários termos para definirmos jogo: jogo, competição e actividade lúdica; desta forma, distingue civilizações que se aproximam de conceito de jogo por ele definido e as variações etimológicas determinadas pelas civilizações. Assim, identifica civilizações que utilizam termos distintos para designar jogo e competição (ex: gregos) de civilizações que associam a palavra *ludus* à de jogo como é o caso do português “jogo”, do francês “jeu” ou do italiano “gioco”. Portanto, nestas civilizações ludus e jogo têm o mesmo significado.

Para Neto (2001, p.194), “jogar/brincar é uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância, tornando-se uma área de grande atracção e interesse para os investigadores no domínio do desenvolvimento humano (...)”. Nesse sentido, segundo Neto (2003), o estudo do jogo e do desenvolvimento da criança podem ser considerados no âmbito da investigação científica, como uma área de exclusiva abordagem.

Segundo Caillois, actividade lúdica é expressa quando “o prazer que se sente com a resolução de uma dificuldade tão propriamente criada e tão arbitrariamente definida, que o facto de a solucionar, tem apenas a vantagem de satisfação íntima de o ter conseguido”. (Caillois, 1990, p.50)

No pensamento grego, a etimologia da palavra jogo era associada ao jogo de crianças, apresentando associado ao termo um carácter de infantilidade. Por esse motivo, tornou-se necessário criarem-se novos termos, como competição ou passatempo, para referir o “jogo de adultos”.

Para Huizinga, podemos encontrar algumas culturas onde a abstracção de um conceito geral de jogo foi “tão tardia e secundária como foi primária e fundamental a função do jogo” (Huizinga, 1990, p.34). Um dos indícios disso, poderia ser a ausência de uma palavra indo-europeia comum para o jogo, ou das diferentes designações germânicas indicando o mesmo objecto jogo. Huizinga refere que a representação do jogo apresenta dificuldades ao encontrar um termo que tenha o mesmo significado em todas as civilizações. As barreiras impostas por várias línguas (vocabulário escasso) têm contribuído na confusão do conceito de jogo com algumas das suas características, enfraquecendo a ideia de jogo.

Seja qual for a língua que tomemos como exemplo, sempre encontramos uma tendência constante para enfraquecer a ideia de jogo, transformando este em uma simples atividade geral que está ligada ao jogo propriamente dito apenas através de um de seus diversos atributos, tais como a ligeireza, a tensão e a incerteza quanto ao resultado, a alternância segundo uma certa ordem, a livre escolha, etc.  
(Huizinga, 1990, p.43)

## **1.2- O Jogo, enquanto fenómeno humano**

O Jogo é considerado uma acção pouco séria e ligada ao comportamento das crianças, sendo grandemente atractiva e intrigante para os investigadores interessados nos domínios do desenvolvimento humano, educação, saúde e intervenção social. É referido por alguns autores como sendo essencial ao próprio Homem. Carlos Neto é uma das pessoas que mais se tem dedicado à investigação e explicação da importância do jogo em Portugal. Considera o jogo, enquanto actividade, “uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância e altamente atractiva e intrigante para os investigadores interessados nos domínios do desenvolvimento humano, educação, saúde e intervenção social” (Neto, 2003, p.5). O seu interesse nesta área tem tido reflexo em inúmeras actividades como, seminários, desenvolvimento de estruturas e serviços comunitários. Para além da investigação que tem sido expressa através de vária literatura publicada. Ao longo da obra que referimos anteriormente, Neto evidencia a importância das actividades lúdicas, tanto a do jogo como actividade, como a da actividade física propriamente dita. Segundo Neto (2003), a prática de actividades lúdicas, é essencial para a criação de um estilo de vida activo nas crianças e famílias, estando estritamente ligada à saúde física, psicológica e emocional. Resultados de estudos já realizados revelam que o jogo tem efeitos positivos na melhoria da percepção de nós próprios, na melhoria da auto-estima, numa melhor interacção social e bem-estar. Por estas razões, este foi um tema que nos cativou e que pensamos ser importante abordar e investigar.

Para Bateson, citado por Neto (2003, p.229), “o jogo representa uma forma básica das relações humanas”. Considera que os jogos constituem o campo de experimentação mais importante da metacomunicação.

Segundo Huizinga, “todas as importantes manifestações de cultura são dele decalcadas! Em certos aspectos, também são regras de jogo as regras do direito, de táctica militar, da controvérsia filosófica” (1951, p.84). Para o autor, o Homem desenvolve as suas capacidades de criação através do Jogo, na medida em que só “É” se for capaz de criar e de se ultrapassar. Caracteriza esta actividade pela não seriedade da acção, e pela separação dos fenómenos do quotidiano, tal como pela existência de regras. É uma actividade com carácter fictício ou representativo e apresenta uma limitação no tempo e no espaço.

Segundo Schiller, citado por Chateau (1975, p.15), “o Homem não é completo senão quando joga”. A arte ou a pintura são, frequentemente “jogos” sérios. Porém,

segundo o autor, o Homem pode jogar de diversas formas: pintando, recortando papel ou até através do xadrez.

Chateau (1975), tal como Huizinga (1951) e Caillois (1990), considera que o Jogo é, acima de tudo, prazer, sendo também uma actividade séria em que o fingimento e a ilusão, têm uma importância considerável. O Jogo é, segundo estes autores, uma realidade com que vivemos nas nossas sociedades, essencial para o Homem e para o crescimento da criança, com a aprendizagem de regras e com a aquisição de autonomia necessária ao estado adulto do Homem. O Jogo é um conceito muito abrangente nas nossas sociedades e que encontramos representado de diferentes formas tanto nas crianças, como nos adultos, sendo, no entanto, difícil delimitá-lo, tão presente que está na vida de todos.

Piaget, citado por Neto (2003), considera que o jogo tem uma grande importância no desenvolvimento cognitivo da criança. O jogo, como processo de assimilação, tem uma função de exercitação e extensão do aprendido, bem como de consolidação do algo já experimentado. Através do jogo podem realizar-se actividades de forma motivadora pela essência do seu prazer.

Segundo Brunelle (1978), “o jogador rejubila por ver o Mundo através da magia do jogo, como que suspenso das nossas iniciativas. A mão que segura a bola, a mão que paira sobre o tabuleiro, é a mão do destino” (p.23). Para a autora, o Jogo é um meio de nos abstrairmos da realidade quotidiana, tendo em vista um fim.

### **1.3 -Definição de Jogo**

Grande parte dos filósofos, antropólogos e etólogos que buscam estabelecer as características do jogo, concordam em defini-lo como uma actividade que possui uma razão própria de ser e que contém, em si mesmo, um objectivo implícito. Os jogos representam actividades livres que levam o jogador à acção, livre de qualquer contingência. Neste sentido, Bousquet, ao referir-se ao filósofo alemão Eugen Fink, preconiza que: “Os jogos (...), segundo expressão do filósofo alemão Eugen Fink, constituem-se em ‘oásis de felicidade’ no deserto da chamada vida séria.” (Bousquet, 1991, p.6)

É extremamente difícil falarmos numa definição de jogo, na medida em que o jogo é um termo difícil de definir, ou seja, a busca pela sua definição poderia acabar por se limitar no seu próprio conceito. Desta forma, resta-nos identificar algumas características que constituem e tentam estabelecer o que é o jogo.

Huizinga (1951) define o Jogo como um elemento da cultura, relacionado com os aspectos sociais, considerando que não é apenas uma perspectiva psicológica, sociológica ou antropológica. Segundo este autor, o jogo define-se como:

Uma acção ou uma actividade voluntária, realizada segundo uma regra livremente consentida, mas imperativa, desprovida de um fim em si, acompanhada por um sentimento de alegria e tensão e por uma consciência de ser diferente do que se é na vida real.(p.57)

Huizinga identifica algumas características dos jogos particulares e/ou sociais que tentam definir o que é o jogo:

- “O jogo é uma actividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada” (Huizinga, 1990, p.10). Desta forma, segundo o autor, o jogo é uma actividade livre, em que o jogador participa de sua livre vontade. Tanto a criança como o adulto têm a liberdade de jogar, interromper ou adiar a actividade, em qualquer momento.
- “O jogo não é vida corrente nem vida real. Trata-se de uma evasão da vida real para uma esfera temporária de actividade com orientação própria” (Huizinga, 1990, p.10). Como refere o autor, realiza-se num espaço definido e a fantasia é fundamental nessa actividade, nada podendo interferir ou alterar o seu estado de fantasia. Desta forma, o jogo é real somente para o jogador, no momento em que joga.
- “O jogo é desinteressado” (Huizinga, 1990, p.11). O autor considera que o jogo representa uma actividade de cariz temporário com uma finalidade autónoma, ou seja, apresenta um fim na própria actividade. O jogo é também visto como um “intervalo” na nossa vida quotidiana.
- Segundo Huizinga, o jogo é uma actividade isolada e limitada. Deverá ser jogado até ao fim, dentro de certos limites de tempo e espaço. Enquanto se joga, tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. Quando chega ao fim, o jogo pára, delimitado pelo tempo. “O jogo acabou. Mas, mesmo depois do jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela



memória. É transmitido, torna-se tradição” (Huizinga, 1990, p.12). Considera também que é uma actividade em que há regras de funcionamento essenciais para o seu funcionamento.

- “Reina dentro do domínio uma ordem específica e absoluta (...) Ele cria ordem e é ordem” (Huizinga, 1990, p.13). Segundo o autor, o jogo exige uma ordem suprema e absoluta e qualquer desobediência poderá “deteriorar” o jogo.

- “Todo o jogo tem regras” (Huizinga, 1990, p.14). Segundo o autor, os tipos de jogos estão sujeitos a regras que devem ser respeitadas pelos jogadores.

Assim sendo, Huizinga considera que todos os jogos deverão estar sujeitos a regras. Se considerarmos a regra como uma limitação ao jogo, e no seu desenrolar, poderemos definir que não existem jogos sem regras. Por exemplo, se uma criança inicia um processo de imitação de uma actividade de um adulto, ela também se limita a determinadas regras que constituem o jogo; da mesma forma que, se uma criança ao embalar uma boneca para que ela durma, ela nunca a irá segurar pelos cabelos ou deixar cair, porque existe uma regra implícita que rege como a “criança” (boneca) deve estar confortavelmente instalada para dormir. Neste sentido, a criança não tem consciência da regra subjacente ao jogo (compreensão), mas age como se tal regra determinasse a acção. É como se a regra representasse uma convenção e, assim sendo, a criança não teria o poder de a questionar ou modificar. No entanto, uma característica importante do jogo é a possibilidade de mudança de regras em comum acordo com os outros jogadores, antes de iniciar uma jogada ou de terminar um jogo. Para que tal aconteça, é necessário que a criança tenha consciência das regras e as discuta com os seus adversários de jogo, constituindo o que podemos denominar regra social.

Neste sentido, Vygotsky (1991) no livro “ A Formação Social da Mente”, defende a concepção de regra subjacente a toda e qualquer brincadeira. Neste caso, considerando o brinquedo como jogo, preconiza que:

...não existe brinquedo sem regras. A situação de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas à priori. A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal.

(Vygotsky, 1991, p.109)

Para Vygotsky, uma situação imaginária, como a descrita atrás, contém regras de comportamento, onde a criança representa o papel de mãe, obedecendo às regras que regem esse comportamento material. Da mesma forma, segundo Vygotsky, “o mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente numa situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras, várias possibilidades de ação são eliminadas.” (Vygotsky, 1991, p.109). Portanto, a afirmação de que o jogo tem regras, necessita de uma compreensão de regras ao nível de convenção, para que as crianças pequenas, que ainda não têm consciência da regra implícita no jogo, não se sintam obrigadas a segui-la, quanto ao nível de regra social em que os indivíduos podem orientar-se, questionar-se e modificar tais regras.

Piaget (1978) discute esta evolução ao nível das regras do jogo. Ele distingue quatro estádios relativos à prática de regras: no primeiro estágio, o jogo da criança é individual e dirigido em função dos seus desejos e hábitos motores. Não existem regras, mas regularidades, pois as acções interrompem-se no momento em que o interesse já não está nelas. Conforme a criança vai recebendo as regras do meio em que está inserida e tenta imitá-las, ela atinge o segundo estágio, chamado egocêntrico. Neste estágio, a criança preocupa-se em imitar exactamente o jogo dos companheiros, não existindo competição. As regras são aplicadas segundo a vontade da criança, mas já se denota uma tentativa de se submeter às leis comuns (convenções). Portanto, neste estágio já se observa um início de regra.

No terceiro estágio, existe uma necessidade de entendimento mútuo. É quando a criança já considera as acções dos seus companheiros, tentando superá-los.

No último estágio, a criança torna-se capaz de codificar as regras e as partidas são minuciosamente regulamentadas. As crianças conseguem prever, organizar e sistematizar todas as excepções do jogo, antes mesmo de jogá-lo. O interesse é voltado para a própria regra.

Estes estádios de evolução de níveis e regras, apresentados por Piaget, mostram, na verdade, a construção do próprio conceito de regra para a criança. Como uma regra, que a princípio se apresenta egocêntrica, pertencente somente à criança e explicitada apenas através das suas acções, pode transformar-se numa regra social que surge da própria necessidade de “jogar com o outro”, de se relacionar com outras crianças, estabelecendo uma regra comum.

Resta-nos somente concluir, neste momento, que a afirmação de que “tudo tem regras”, feita por Huizinga e bastante identificada nas concepções de “senso comum”, pode ser considerada, na medida em que se estabelecem níveis de regras na evolução dos jogos na criança.

Para Claparède (1946), citado por Chateau (1975, p.16), através do jogo é possível descobrir-se as condutas superiores, considerando que, “(...)o jogo é o trabalho, o bem dever, o ideal da vida. É a única atmosfera em que o seu ser psicológico pode respirar e, conseqüentemente pode agir”. Segundo este autor, é pelo jogo que “cresce” a alma e a inteligência. Considera que uma pessoa que não saiba jogar é uma pessoa triste, sem inteligência nem alma. Este autor dá bastante destaque ao papel do jogo na infância, considerando que, se a criança não joga, poderá tornar-se um adulto que não sabe pensar.

Segundo Callois (1958), o Jogo é visto como um fenómeno humano, sendo,

(...) essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, realizada em geral dentro de limites precisos de tempo e lugar e tem que ser livre, delimitado, improdutivo, regulamentado, fictício e provido da incerteza.(p.26)

O Jogo é, para todos os autores, uma actividade lúdica, um divertimento. É desvalorizado por muitas pessoas, sendo valorizado por outras, por se considerar ter um papel extremamente importante no desenvolvimento humano e cognitivo e no equilíbrio psíquico e emocional, tanto nas crianças, como nos adultos. O jogo é muitas vezes considerado como uma actividade fútil e sem interesse, apenas associada ao divertimento, em oposição às actividades tidas como sérias e produtivas e ao trabalho realizado nas aulas.

Segundo Henriot (1989), citado por Kishimoto (1994, p.5), o jogo diferencia-se das outras condutas através de uma atitude mental distanciada da situação, pela incerteza de resultados e pela ausência de obrigações no seu engajamento. É desta forma que se observa o envolvimento que o indivíduo tem no jogo. Segundo o autor, o que diferencia o facto de a criança não estar a brincar e, de repente, começar a brincar, é a intenção da criança. Esse facto, segundo o autor, demonstra a grande dificuldade em realizar pesquisas empíricas sobre o jogo.

Huizinga, citado por Kishimoto (1994, p.4), explicou, ao longo da sua obra, que o jogo é uma actividade voluntária sujeita a regras (sem regras, deixaria de ser jogo) que não

pode ser definido por oposição a “sério”. A definição de jogo engloba a expressão “sério”, mas não é possível definirmos o jogo, como “não sério”. Segundo este autor, as crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo e têm um grande respeito pelas regras impostas, de forma que o jogo não pode ser realmente definido por oposição ao “sério”.

Gross (1902), citado por Chateau (1975, p.29), considera que o jogo não é um treino, mas a experiência do mesmo acaba por ser um treino involuntário para a vida séria.

Montaigne afirma que “o jogo é a actividade mais séria da criança”. O Jogo é uma actividade intuitivamente associada às crianças. No entanto, segundo, Schiller, Huizinga (1951), Caillois (1990), entre outros autores, o Jogo é um fenómeno Humano, quase tão importante como a própria humanidade. Assim se justifica a importância do Jogo no desenvolvimento do Homem, tanto de crianças, como de adultos.

Ao longo dos tempos, tem havido um esforço por parte de todos, inclusivamente de professores, para a compreensão da importância do Jogo, tanto no adulto, como na criança e no desenvolvimento humano.

## **1.4 - Por que joga a criança?**

Nos dias que correm, é costume ouvirmos falar da importância do jogo no desenvolvimento do Homem, tanto da criança, como do adulto. Tal como já foi referido, segundo Schiller, citado por Chateau (1975, p.15), “o homem não é completo, senão quando joga”. O jogo é uma actividade que, como já se referiu, pode ser mais ou menos séria e pode ser realizada por crianças ou por adultos. Em qualquer dos casos, é uma actividade, mais ou menos lúdica, em que se pretende atingir um objectivo.

A infância é uma fase da vida da pessoa em que o jogo assume um papel central. É por sua causa que “cresce” a alma e a inteligência. Uma criança que nunca jogue, que não goste de imitar o que observa, é uma criança triste, sem inteligência, nem alma. Poderá crescer, mas conservará uma mentalidade primitiva.

Por vezes, os adultos ficam erradamente satisfeitos quando as crianças estão paradas, silenciosas e sem jogar. Normalmente, acaba por se verificar que estão tristes, doentes ou sofrem de alguma deficiência mental, quando este facto é observado enquanto são bebés.

Segundo Chateau (1975), uma criança que não sabe jogar poderá ser considerada um “pequeno velho” porque se tornará, irremediavelmente, um adulto que não sabe pensar. A fase da infância é, portanto, uma aprendizagem essencial para a idade madura. O jogo, tal

como o crescimento, ou o desenvolvimento das funções, é essencial para que possamos fazer um estudo da criança. A sua realização não faz crescer a criança, mas engrandece-a com as experiências que adquire na sua realização. O jogo é, para a criança, um desafio que tem regras. Não é um simples divertimento, mas acaba por ser muito mais. A criança, que brinca ao médico, leva a coisa tão a sério, que não admite que façam troça.

Segundo Lee, citado por Chateau (1975),

(...) se observares uma criança que brinca, creio que a minha primeira coisa que vos chocará será a sua seriedade. Quer faça um pastel de areia, quer construa com cubos, quer brinque ao navio, ao cavalo, à locomotiva, quer marche como um soldado a defender o seu país, vós vereis, olhando a sua face, que ela põe toda a sua alma no tema que encarna e está tão absorvida como vós nas vossas investigações sérias. Se as bonecas estão doentes, e as crianças lhes tiram a temperatura, vão procurar o médico e lhes administram esses estranhos e terríficos remédios de que ordinariamente parecem necessitar as doenças das bonecas, notareis que se trata de assuntos sérios e que nada há mais ofensivo que intervir com palavras zombeteiras ou trocistas (...) (p.25)

Assim sendo, o jogo é uma actividade lúdica com um carácter sério, sendo, no entanto, diferente do que denominamos por vida séria. A seriedade do jogo implica uma fuga do mundo real, em que a criança se parece concentrar apenas na actividade e esquecer a realidade que a rodeia. Através deste mundo lúdico criado pela criança, ela isola-se a si mesmo; deixa de estar no mundo dos adultos, e cria personagens como a de pai, a de mãe, a de rei. Este isolamento faz sobressair a personalidade e a imaginação da criança e é por esse motivo que se considera o jogo um meio de evasão e compensação. O mundo do jogo é, então, uma antecipação do mundo das ocupações sérias e das preocupações. Considera-se, desta forma, o jogo como sendo uma preparação para a vida séria pela conquista da autonomia, da personalidade, e até de esquemas práticos que a actividade adulta tem necessidade. A criança não adquire estes valores realizando coisas concretas, mas através do abstraccionismo. Como refere Chateau (1975), através de um exemplo, uma criança que numa brincadeira imagine que está a cozinhar pedras, poderá através desta conduta simples e abstracta, um dia vir a tornar-se cozinheira.

Ao jogar, a criança está num mundo lúdico. Nesse mundo, a criança pode brincar ao adulto porque vive num mundo diferente, sem que sofra comparações.

## 1.5 – O Jogo Infantil

Segundo Chateau (1975), o jogo permite à criança uma fuga do mundo real. É, no entanto, uma actividade com seriedade que, em oposição à vida real, tem um lado lúdico e misterioso. O jogo permite à criança uma fuga para um mundo em que ela é a criadora. Nesse mundo, as regras do jogo têm um valor que não têm no mundo dos adultos. Tal como refere Chateau (1975 p.28), “não podemos imaginar a criança sem os jogos e os seus risos”.

Segundo Stanley Hall, citado por Neto (2003, p.55), “a função do jogo infantil é exactamente libertar a espécie humana destes resíduos da mentalidade primitiva, empurrando-a na direcção de formas superiores de pensamento.”

Segundo Kishimoto (1994), Piaget observa ao longo do período infantil três sistemas sucessivos de jogo: de exercício, simbólico e de regras.

O jogo de exercício, que se inicia durante os primeiros 18 meses de vida, envolve a repetição de várias sequências já estabelecidas de acções e manipulações, não com um objectivo prático, mas pelo prazer de executar actividade motoras de que a criança já se revela capaz.

O jogo simbólico surge durante o segundo ano de vida, acompanhado, geralmente, com o aparecimento da linguagem e da representação. Através do jogo simbólico, a criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação. Começa a fazer a assimilação da sua realidade externa, fazendo distorções ou transposições. O jogo simbólico é visto pela criança como uma forma de encontrar uma satisfação fantasiosa através da superação de conflitos e de preenchimento de desejos. À medida que a criança vai avançando na idade, a criança vai-se encaminhando para a realidade.

Posteriormente ao período compreendido entre os 4 e os 7 anos, a criança inicia um jogo de regras, que marca a transição da actividade individual para a actividade socializada. Segundo Kishimoto (1994, p.40), para Piaget, “a regra pressupõe a interacção de dois indivíduos e a sua função é regular e integrar o grupo social. Em suma, Piaget considera que o jogo infantil progride de forma individual, derivando da estrutura mental de cada criança, só podendo ser a própria a explicar o seu percurso”.

## 1.6 – O jogo como estratégia de ensino

A palavra estratégia vem do grego antigo *stratègós* (de *stratos*, "exército", e "ago", "liderança" ou "comando" tendo significado inicialmente "a arte do general"). Define-se como um conjunto dos meios e planos para atingir um determinado fim. Esta palavra começou por ser utilizada originalmente na área militar, sendo actualmente utilizada em muitas outras áreas, como a dos negócios ou a da educação.

Assim sendo, consideramos que as estratégias de ensino utilizadas pelos professores são todos os meios, os planos e formas mais adequadas para conseguir um ensino/aprendizagem eficaz.

Segundo Berbaum, citado por Altet (1997, p.52), “o papel do professor é fazer aprender melhor, através da organização de um ensino que respeite as fases e a lógica da aprendizagem, para ajudar os alunos a tomar consciência daquilo que supõe aprender”.

Altet (1997) considera que a função do professor, enquanto profissional da aprendizagem, não é apenas a de transmitir conhecimentos, mas a de agir para que os alunos aprendam. Pensa que o professor é um intermediário entre o aluno e o saber, levando em consideração os processos de aprendizagem, tornando-se um mediador entre o saber e o aluno, facilitando dessa forma as aprendizagens. A autora considera que, desta forma, o professor ao ajudar o aluno a aprender, vai facilitar a sua autonomia.

Segundo Dewey, citado pela autora, “o homem aprende pela experiência” (p.57) e é “o valor que lhes dão os sujeitos que aprendem, que permite a aprendizagem” (p.57). O professor utiliza várias estratégias para atingir o seu fim. Existem várias estratégias válidas, no entanto, devem adequar-se às necessidades de quem se ensina, como considera Altet (1997, p.59): “não basta que um determinado material e que alguns métodos tenham sido eficazes noutros tempos, é necessário que haja uma razão precisa para pensar que ambos podem provocar uma experiência de qualidade educativa”.

### 1.6.1 – O jogo educativo enquanto estratégia de ensino

Nesta secção falaremos especialmente do valor pedagógico do jogo, fazendo uso da bibliografia consultada e da nossa experiência prática com jogos, em situações de ensino. Desta forma, abordaremos de que forma o jogo, enquanto actividade, poderá ser uma

estratégia importante se associada ao ensino de conteúdos curriculares. Neste sentido, procurámos definir os motivos pelos quais o jogo poderá ser útil ao processo ensino aprendizagem e de uma forma mais alargada, no ambiente escolar. Com isso, procura-se justificá-lo no contexto metodológico, apontando os vários aspectos que envolvem a sua prática em situações de ensino, tais como o desenvolvimento da criatividade, do raciocínio, a valorização da competição produtiva e o prazer obtido na aprendizagem. Acreditamos que discussões delineadas nesta secção nos possibilitem repensar o porquê do jogo no processo ensino aprendizagem. Neto (1998, p.167) considera que “os professores deveriam obter uma formação inicial, contínua e pós-graduada mais consistente e adequada sobre os fundamentos pedagógicos e científicos do jogo no desenvolvimento da criança”. Para o autor, a investigação sobre o jogo deveria também definir formas de intervenção, através de projectos comunitários, em função da respectiva realidade social.

### 1.6.2 – Jogo, Desenvolvimento e Ensino

Qualquer jogo empregado pela escola aparece sempre como um recurso para a realização das finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil.  
( Kishimoto, 1994, p.22)

Segundo Rubin, Fein e Vandenberg, citados por Neto (2001, p.195), “o jogo promove o desenvolvimento cognitivo, capacidade verbal, produção divergente, habilidades manipulativas, resolução de problemas, processos mentais, capacidade de processar informação. Também Garvey (1977), citado por Neto (2001, p.195), considera que ”a criança aprende a estruturar a linguagem através do jogo, isto é, brinca com verbalizações e, ao fazê-lo, generaliza e adquire novas formas linguísticas”. Qualquer criança, desde os seus primeiros anos de vida, joga, brinca, desenvolve actividades lúdicas. Na verdade, o mundo da criança é a realidade do jogo. Os adultos, por sua vez, têm dificuldades no entendimento do papel do jogo e de entender que o jogar e o brincar são, para a criança, a sua razão de viver, onde se esquecem de tudo o que as rodeia e se entregam ao fascínio da brincadeira. Se observarmos como as crianças conseguem estar a brincar horas e, às vezes, dedicadas apenas a um único jogo sem se cansar, pensaremos que têm facilidade de concentração. No entanto, muitas das crianças que o conseguem, estão referenciadas, pela escola, como sendo crianças com dificuldades de concentração e de



observação nas actividades escolares. Também é comum ouvirmos os pais dizer às crianças que, se realizarem os trabalhos de casa, poderão, em seguida, jogar ou realizar uma actividade lúdica que gostem. Do contrário, não. Sendo assim, o jogo, a brincadeira, constitui um prémio e não uma necessidade da criança. Por outro lado, a criança começa a desinteressar-se pelas actividades referentes à escola, pois estas representam um obstáculo à brincadeira, ou também uma forma de “punição”. “Mas isto falseia a motivação do estudo: a criança não estuda para saber e se aperfeiçoar, mas para ter o direito de brincar, de fazer algo que lhe interessa mais” (Amonachvili, 1991, p.14). Desta forma, deveremos considerar o estudo e a brincadeira necessários ao desenvolvimento de uma pessoa. Se observarmos o comportamento de uma criança enquanto brinca / joga, percebemos o quanto ela desenvolve a sua capacidade de fazer perguntas, encontrar diferentes soluções para um problema, avaliar as suas atitudes, encontrar e reorganizar a relação com os outros, ou seja resolver problemas...

Na fase infantil, a brincadeira e o jogo desempenham funções psicossociais, afectivas e intelectuais básicas, no processo de desenvolvimento infantil. O jogo apresenta-se como uma actividade dinâmica que satisfaz a necessidade de uma criança, entre outras evidentes: a de movimento / acção. Assim considera Vygotsky (1991):

(...)se ignoramos as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-la em acção, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio do desenvolvimento para outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos. (p.105)

Segundo Vygotsky, o estudo do desenvolvimento infantil pelo brinquedo significa, num primeiro momento, determinar o processo de maturação das necessidades da criança, visto ser impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades num brinquedo. Por exemplo, para uma criança ainda nova que vê o pai ou a mãe a realizar uma actividade doméstica, ela também quer fazê-lo, imediatamente, mesmo não sendo possível pelas próprias limitações de dificuldade da actividade em questão. A criança encara a actividade como um jogo, uma vontade, uma necessidade sua que gostava e pensava poder ver satisfeita. Assim sendo, brincar, é um tipo de actividade em que o motivo está no próprio processo, no seu conteúdo, motivando a criança para agir. Assim, “ a acção lúdica é psicologicamente independente de seu resultado objectivo, porque a sua motivação não reside no resultado.” (Leontiev, 1991, p.26). Para a criança, o mundo do brinquedo apresenta-se como ilusório e imaginário, propício à realização dos desejos não

operacionalmente realizáveis. Trata-se, portanto, de um mundo que poderíamos denominar como metafórico, no qual ocorre a substituição de um objecto pertencente ao domínio da criança por outro não acessível a ela. Leontiev (1991) refere que a discrepância existente entre a necessidade de acção da criança e a impossibilidade de executar as operações exigidas por tal acção, levam à criação de uma actividade onde esse desejo possa ser realizado, sendo que, segundo o autor, esta actividade caracteriza – se como lúdica, ou seja, sendo um jogo. Desta forma, a acção operacional do jogo é estritamente real, na medida em que os objectos utilizados pela criança, correspondentes à acção, são eles mesmos reais. Segundo Leontiev, é devido ao facto de se manipularem de objectos reais que podemos observar a dependência de uma certa habilidade, destreza e de acção e aptidão motora.

Vygotsky (1991) defende que, durante a idade pré-escolar ou idade escolar, as habilidades das crianças são valorizadas a partir do brinquedo, do jogo, e a imaginação delas, a ele é inerente. Segundo o autor, ao brincar, a criança, está sempre acima da própria idade, acima do seu comportamento diário, maior do que é na realidade. Assim sendo, quando a criança imita os mais velhos nas suas actividades culturalmente padronizadas, ela gera oportunidades para o seu próprio desenvolvimento cultural. Desta forma, o jogo é uma actividade que gera uma grande criatividade que se revela bastante vantajosa para a criança e respectiva aprendizagem. Segundo Neto (2001), citando os autores Azevedo, Van der Kooij e Neto (1997), Christie (1997), Pessanha (1997/ 1994), Christie (1995), Vukelich (1991), Smillansky (1968), considera que

o jogo pode ser utilizado como um meio de utilização pedagógica com uma linguagem universal e um poder robusto de significação nas estratégias de ensino-aprendizagem. A existência de ambientes lúdicos em situações de aprendizagem escolar permite que as crianças obtenham mais facilidade em assimilar conceitos e linguagens progressivamente mais abstractas. Os estudos de investigação têm demonstrado que a percentagem de crianças que foram estimuladas a partir de contextos lúdicos obtêm maior sucesso e adaptação escolar de acordo com os objectivos pedagógicos perseguidos. (p.199)

A discussão sobre o desenvolvimento infantil, pelos jogos, pode ser retratada no campo da Psicopedagogia. Muitos teóricos, tais como: Piaget, Vygotsky, Montessori, Decroly e Froebel estabelecem esta discussão. Mas não se restringem a isto e propõem a inserção do jogo no contexto educacional.

Segundo Piaget (1978), ao jogar, a criança assimila a realidade e, desta forma, transforma-a, em função das suas necessidades. Considera importante que se estabeleçam situações favoráveis ao jogo, em situações educacionais porque através delas, a criança assimila a realidade intelectual, impedindo que permaneça exterior à sua inteligência. Esta inserção possibilitou e motivou o surgimento dos jogos pedagógicos, também designados jogos educacionais.

Como refere Kishimoto (1994):

(...) se a escola tem objectivos a atingir e o aluno a tarefa de adquirir conhecimentos e habilidades, qualquer atividade por ele realizada na escola visa sempre um resultado, é uma ação dirigida e orientada para a busca de finalidades pedagógicas. O emprego de um jogo em sala de aula necessariamente se transforma em um meio para a realização daqueles objetivos. (p.14)

Neste sentido, o jogo, enquanto actividade livre, desencadeada pelos alunos e utilizada pelo professor como estratégia, não contraria o papel da escola. Continua a ser jogo, tem tudo o que essa actividade representa e passa a ser um importante suporte metodológico para o ensino. Segundo Kishimoto, “qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o carácter educativo e pode receber também a denominação de jogo educativo.” (p.22) Considera também que todo o jogo, mesmo o utilizado na escola como estratégia para motivar a aprendizagem, não deixa de ser um jogo na sua essência: “(...)todo o jogo é educativo em sua essência. Em qualquer tipo de jogo a criança sempre se educa” (Kishimoto, 1994, p.23)

Château (1975) afirma que uma educação limitada em jogos isolaria o homem da vida, fazendo-o viver num mundo ilusório. Mas, se a escola deve preparar para a vida, e até ser a vida, é necessário então que o trabalho seja incluído. O autor considera que a escola apresenta uma diferenciação na natureza de jogo e de trabalho. Mas, quando a escola incorpora atributos, tanto no trabalho, como no jogo, surge o designado jogo educativo cujo objectivo é estimular o interesse, a descoberta e a reflexão.

Freinet (1978), procura estabelecer uma distinção entre o jogo - trabalho e o trabalho – jogo, onde o jogo educativo toma o lugar do trabalho, quando é preciso que o trabalho dê tanta satisfação como o jogo. O jogo como trabalho opõe-se ao trabalho como jogo. Neste sentido, defende uma escola tecnicamente preparada, onde se construa, não somente pelo estudo, como também pelo trabalho criador que é proporcionado pelo jogo.

Segundo Piaget (1978), não se pode negar a importância psicopedagógica dos jogos, segundo as formas de exercício, símbolo e regra. Este autor pensa que estas três formas encontrarão sempre espaço na escola, em todos os níveis de ensino, desde que eficientemente trabalhados. Considera que, outro dos factores importante a ser considerado, diz respeito ao papel do professor na selecção dos jogos a serem trabalhados com os alunos, no acompanhamento e orientação deste trabalho. O professor deverá “estar preparado” para a utilização deste tipo de suporte metodológico em situações de ensino. A sua intervenção deverá ser reduzida para motivar a cooperação entre os alunos, permitindo que eles tomem decisões por si mesmos, desenvolvendo a sua autonomia intelectual e social. Entende também que o professor se deve limitar a dar as regras do jogo, ou a auxiliar os alunos a construí-las, permitindo que eles mesmos desenvolvam as estratégias para vencer o jogo.

Kishimoto (1994) considera que a constituição de um ambiente de estímulo à brincadeira, aos jogos, tem sido uma das grandes preocupações da maioria dos educadores e profissionais das instituições infantis. Assim sendo:

(...) a disponibilidade de matérias, o nível de verbalização entre adultos e crianças e aspectos educativos e corporais para estimular brincadeiras (...). A verbalização do professor deve incidir sobre a valorização de características e possibilidades dos brinquedos e possíveis estratégias de exploração. (p.20)

No entanto, para que o jogo seja “inserido” nas escolas, o currículo escolar deveria ser redimensionado, e deveriam ser criados espaços de tempo para os jogos, a fim de que eles sejam respeitados e assumidos como uma possibilidade metodológica ao processo ensino – aprendizagem. Tal como refere Kishimoto (1994):

Os conteúdos veiculados durante as brincadeiras infantis bem como os temas de brincadeiras, os materiais para brincar, as oportunidades para interações sociais e o tempo disponível são todos factores que dependem basicamente do currículo proposto pela escola. Normalmente, a criança precisa de tempo para elaborar as ideias que encontra. E esse factor é bastante negligenciado pela maioria das escolas que privilegiam as actividades individuais orientadas. (p.30)

Nesse contexto, o professor deve explorar vários factores de cariz metodológico e devem fazer parte do seu plano de acção. Os jogos, no contexto escolar, são, desta forma, uma das muitas estratégias a adoptar pelo professor.

## 1.7 – Jogo e motivação

### 1.7.1 - Motivação

Segundo Balancho e Coelho (1996), o tema da motivação está ligado a vários estudos relacionados com a aprendizagem. A sua abordagem é difícil para os próprios psicólogos que se dedicam a esta temática, visto ser uma área em que nem todas as concepções são unânimes, resultando num conjunto de opiniões que se torna bastante divergente.

No entanto, um facto aceite e provado por todos os especialistas é que a motivação é a “chave da criatividade e que vitaliza qualquer tipo de operacionalização.” (p.17)

Segundo Balancho e Coelho (1996):

- o termo motivação, “é um neologismo relacionado com o motivo (do latim motus – movimento)” (p.17);
- o motivo “é aquilo que nos move, que nos leva a agir, a realizar qualquer coisa (...) tudo o que fazemos é por um motivo.” (p.17);
- “motivação, como processo, é aquilo que suscita ou incita a uma conduta , que sustém uma actividade progressiva, que canaliza essa actividade para um dado sentido (...) pode-se designar por motivação tudo o que desperta, dirige e condiciona a conduta” (p.17).

As autoras consideram que, através da motivação, consegue-se que os alunos encontrem motivos para aprender e para se aperfeiçoar, descobrir e rentabilizar as suas capacidades. Referem que a importância da motivação manifesta-se em todas as actividades.

Em didáctica, uma das experiências que se tornaram conhecidas, foi a de Hurlock, em que foram observados, em simultâneo, três grupos de estudantes. Em cada grupo, foram adoptadas atitudes diferentes, consoante o trabalho realizado: no grupo A foram utilizados sempre o louvor e o elogio; no grupo B foi, apenas,

utilizada a censura; no grupo C foi utilizada a indiferença; Os resultados foram muito favoráveis no grupo A, muito superiores aos do grupo B, ligeiramente acima dos do grupo C, que ocupou o último lugar da lista.

Desta forma, concluímos que as atitudes que temos com os alunos, poderão influenciar o seu comportamento / desempenho.

Deveremos, no entanto, compreender que existem diferentes fontes de motivação:

- Internas – o instinto; os hábitos; as atitudes mentais; os ideais; o prazer.
- Externas – a personalidade do professor; a influência do meio; a influência do momento; o objecto em si.

A motivação designa-se por auto motivação quando, parte do próprio aluno e o próprio tenta atingir os seus objectivos pelos próprios meios. Referimo-nos a heteroavaliação quando o aluno não tem motivos interiores para se dedicar às matérias em estudo, tornando-se necessário que o professor incentive o aluno (através de estímulos), de forma a facilitar a aprendizagem.

### 1.7.2 – Motivação e Interesse

Balancho e Coelho (1996), referem que os alunos que são estimulados a algo que lhes interessa, reagem favoravelmente a esse estímulo; no entanto, é possível que as reacções não se traduzam num acto intencional, que se poderá manifestar pela inacção do aluno.

Na escola, observamos de forma frequente a separação entre os interesses e os motivos. Apesar de os alunos terem desejo de aprender, e poder haver interesse por muitas formas de aprendizagem, nem sempre o interesse basta para que o aluno consiga realizar as actividades propostas. Não há necessidade de completar a motivação, a não ser que o aluno não encontre razão suficiente para realizar o trabalho e não entenda que os esforços levam ao sucesso da actividade. Desta forma, concluímos que a motivação na escola é intencional para que os motivos sejam atingidos. Qual a necessidade de motivar os alunos? Na escola, nem sempre os

alunos apreciam o valor dos trabalhos propostos, porque nem sempre compreendem a importância da relação com a vida activa. Daí a importância motivar para o processo didáctico.

Existem diversas formas de motivar, mas todas deverão assentar em experiências interessantes, que conduzam a um fim valioso. O motivo deverá variar consoante o tipo de trabalho, a idade dos alunos, os desenvolvimentos físico /mental, as atitudes, a destreza, entre outros factores. No entanto, dever-se-á valorizar sempre a aprendizagem que o aluno procura realizar.

### 1.7.3 – Jogo como factor de motivação

Como referem Drew, Olds e Olds Jr (s/d, p.33), “quando as crianças jogam, acontecem muitas coisas. Produz-se um intercâmbio entre as que jogam e as que observam, que se traduz em discussões, explicações, etc.” (Drew et. al., s/d, p.33). O jogo é uma actividade que promove o diálogo e o respeito pelos outros, sendo “tão importante, interessante e divertida como outra qualquer” (Drew et. al., s/d, p.33). Assim sendo, os jogos podem e devem ocupar um lugar importante na escola, tal como outros conteúdos do currículo. Como referem os autores em cima citados, “ às vezes não há outro remédio senão renunciar a uma hora de leitura ou dedicar um dia inteiro aos jogos” (Drew et. al., s/d, p.33). Consideram que o jogo simula a realidade e que todas as crianças sentem uma grande curiosidade pelas coisas da vida. Desta forma, os jogos dão às crianças a oportunidade para estudar o que as cativa: os aspectos da vida. Como refere Huizinga, citado por Kishimoto (1994), as crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo, e têm um grande respeito pelas regras impostas, de forma que o jogo não pode ser realmente definido por oposição ao “sério”.

Desta forma, consideramos que o jogo poderá tornar-se um motivo para atingir um fim, ou seja poderá ser uma estratégia bastante válida para ser associada ao currículo escolar.

## Capítulo 2 – METODOLOGIA

### 2.1 – Âmbito da pesquisa

#### 2.1.1 – Contextualização do âmbito da pesquisa

A pesquisa é realizada numa escola na cidade de Lisboa. Lisboa é simultaneamente a [capital](#) e a maior [cidade](#) de [Portugal](#), situada no estuário do rio [Tejo](#). Além de capital do país, é também capital do [distrito de Lisboa](#), da [região de Lisboa](#), da [Área Metropolitana de Lisboa](#), e é ainda o principal centro da sub-região estatística da [Grande Lisboa](#). Fundada em 1200 a. C., Lisboa foi palco de muitos episódios da História de Portugal.

Neste momento, Lisboa é uma cidade envelhecida com um decréscimo de população desde 1981. Na estrutura demográfica, as mulheres representam mais de metade da população (54%) e os homens 46%. A cidade apresenta uma estrutura etária envelhecida, com 24% de idosos (65 anos ou mais), quando a média portuguesa é de 17%. Entre os mais novos, 13% da população tem menos de 15 anos, 9% está entre os 15 e os 24 anos e 53% dos 25 aos 64 anos de idade.

Culturalmente, Lisboa continua a ser o centro da cultura portuguesa. Lisboa dispõe de numerosas universidades públicas e privadas ([Universidade de Lisboa](#), [Universidade Técnica de Lisboa](#), [Universidade Nova de Lisboa](#)), [Universidade Católica Portuguesa](#), bibliotecas ([Biblioteca Nacional](#)) e museus, destacando-se o [Museu Nacional de Arte Antiga](#), o [Museu Calouste Gulbenkian](#), o [Museu do Chiado](#), o [Museu da Água](#), o [Museu da Farmácia](#), o [Oceanário de Lisboa](#), o [Museu Nacional dos Coches](#) (o mais visitado do país), o [Museu Militar](#), [Museu do Azulejo](#), [Museu da Electricidade](#), [Fundação Arpad Szenes – Vieira da Silva](#), [Museu Rafael Bordalo Pinheiro](#), [Museu da Música](#), [Museu do Teatro](#), [Museu do Traje](#) e o [Museu da Cidade](#). Nas salas de espectáculos destacam-se o [Coliseu de Lisboa](#), a [Aula Magna da Universidade de Lisboa](#), o [Teatro Nacional de S. Carlos \(Ópera\)](#), o [Fórum Lisboa](#), os auditórios da [Fundação Calouste Gulbenkian](#), do [Centro Cultural de Belém](#) e da [Culturgest](#), o [Pavilhão Atlântico](#) e a [Praça de Touros do Campo Pequeno](#). O concelho subdivide-se em 53 [freguesias](#) e está limitado a norte pelos municípios de [Odivelas](#) e [Loures](#), a oeste por [Oeiras](#), a noroeste pela [Amadora](#) e a leste e sul pelo [estuário](#)



[do Tejo](#). Através do estuário, Lisboa liga-se aos concelhos da [Margem Sul](#): [Almada](#), [Seixal](#), [Barreiro](#), [Moita](#), [Montijo](#) e [Alcochete](#).

Lisboa está ligada à outra margem do [Tejo](#) por duas pontes: a [ponte 25 de Abril](#), na parte sul, inaugurada em [6 de Agosto](#) de 1966, que liga Lisboa e [Almada](#) e a [ponte Vasco da Gama](#) (a maior ponte da Europa), inaugurada em Maio de [1998](#), que liga o nordeste da capital (zona do Oriente e [Sacavém](#)) à cidade de [Montijo](#).

O aeroporto de Lisboa ([aeroporto da Portela](#)) situa-se a 7 km do centro, na zona nordeste da cidade. O porto de Lisboa é paragem de numerosos cruzeiros e um dos principais portos turísticos europeus.

A cidade dispõe de uma rede ferroviária urbana e suburbana com 9 linhas (sendo 4 de [metropolitano](#) (metro) e 5 de comboio suburbano) e 119 estações (48 de [metropolitano](#) e 71 de comboio suburbano). A exploração da rede de metro é efectuada pela [Metropolitano de Lisboa](#) e a rede ferroviária suburbana pelos [Caminhos-de-ferro Portugueses](#) (linhas de Azambuja, Cascais, Sintra e Sado) e pela Fertagus (linha do eixo norte sul, entre Roma-Areeiro e Setúbal). As principais estações do caminho-de-ferro são: [Oriente](#), [Rossio](#), [Cais do Sodré](#) e [Santa Apolónia](#). A exploração dos autocarros, eléctricos e elevadores (Bica, Glória, Lavra e Santa Justa) está a cargo da empresa [Carris](#).

Existe ainda uma rede de transportes fluviais, a [Transtejo](#), que liga as duas margens do Tejo, com estações em [Cais do Sodré](#), [Belém](#), [Terreiro do Paço](#) e [Parque das Nações](#), na margem norte, e [Cacilhas](#), [Barreiro](#), [Montijo](#), [Trafaria](#), [Porto Brandão](#) e [Seixal](#), na margem sul.

Lisboa e a sua área metropolitana são também atravessadas por inúmeras auto-estradas. Existem duas circulares – [Circular Regional Interior de Lisboa](#) (CRIL) e [Circular Regional Exterior de Lisboa](#) (CREL ou [A9](#)). As principais vias que ligam a cidade ao resto da zona urbana são as auto-estradas [A1](#) (em direcção a norte, por [Vila Franca de Xira](#)), [A8](#) (também para norte, via [Loures](#)), [A5](#) (em direcção a oeste, até [Cascais](#)), [A2](#) (para sul, por [Almada](#)) e [A12](#) (para leste, por [Montijo](#)).

Longe do bulício da cidade grande, a escola combina o sossego de Monsanto com o bruaá do trânsito que circula nas novas vias que ligam Benfica a Amadora e a Cascais e a Campolide e à Ponte 25 de Abril.

A escola localiza-se numa zona a noroeste de Lisboa junto a Monsanto. O edifício data do início do século XVIII e é neste momento um monumento da freguesia de Benfica.

Benfica é uma [freguesia portuguesa](#) do [concelho](#) de [Lisboa](#), com 7,94 km² de área e 38 523 habitantes (2005). Densidade: 4 852,0 hab/km². Em Benfica fica grande parte do grande pulmão da capital portuguesa, o [Parque Florestal de Monsanto](#) (cerca de dois terços).

As condições naturais do local, outrora um vale fértil com um curso de água, explicam que se tenha verificado a ocupação humana do território desde o início da [Pré-História](#).

A presença muçulmana faz-se notar em Benfica sobretudo pelas características saloias que os habitantes levaram até ao [século XVIII](#).

O ano da criação da freguesia de Benfica não é claro, mas supõe-se que date dos primeiros tempos da [Reconquista](#), tal como sucedeu com a maioria das igrejas paroquiais com a invocação de [Santa Maria](#). A mais antiga referência a [Santa Maria de Benfica](#) data do ano de [1337](#).

Benfica era então uma aldeia de camponeses (os Saloios), onde abundavam hortas, pomares e jardins. Com eles também algumas ordens religiosas se instalavam no território.

A partir de [1730](#), verificou-se um grande aumento demográfico. Isto deveu-se sobretudo aos trabalhos da construção do [Aquaduto das Águas Livres](#). E também as novas classes abastadas foram fortemente atraídas para a zona, seduzidas pela paisagem.

Aparecem as ligações com transportes públicos, e assiste-se à divisão da paróquia em duas e ao crescimento da cidade. Em [1885](#) separam-se do [Concelho de Belém](#) para passarem a ser território de [Lisboa](#).

O território divide-se e dá origem a [São Domingos de Benfica](#) em [1959](#). A cidade continua a crescer de forma veloz e deliberada. Chegam mais homens ricos que trazem riqueza e maior desenvolvimento às terras. Na década de 50 habitavam na área 17 843 pessoas que cresceram para 50 000 em quarenta anos.

Nos últimos dez anos do [século XX](#) assiste-se a uma diminuição da população para 42 000 habitantes devido ao envelhecimento da população e à emigração dos jovens para zonas suburbanas da cidade. A maioria dos monumentos em Benfica são quintas que se espalhavam pelo território. A quinta onde a Escola está inserida é uma delas.

Os primeiros registos de uma quinta neste local remontam ao ano de [1702](#), tendo sido utilizada como palácio no princípio do século XIX.

O palacete foi adaptado para ser possível dar aulas no seu interior. Os jardins tornaram-se num recreio para os alunos da escola, onde lhes é permitido um contacto directo com a natureza, mais concretamente o Parque Florestal de Monsanto.

O Parque Florestal de Monsanto situa-se, em grande parte, na freguesia de [Benfica](#), no concelho de [Lisboa](#). Tem uma área de mil hectares, cerca de 10% do concelho de Lisboa. É o principal pulmão da capital portuguesa.

O parque inclui espaços lúdicos como o Parque Recreativo do Alto da Serafina, o Parque Recreativo do Alvito, o Parque Recreativo do Calhau, a Mata de S. Domingos de Benfica e o Espaço Monsanto, os quais proporcionam aos habitantes e visitantes várias actividades, tais como [desportos radicais](#), caminhadas, actividades ao ar livre, peças de [teatro](#), [concertos](#), [feiras](#), [exposições](#), e vistas únicas sobre a cidade de Lisboa.

Monsanto é sem sombra de dúvida uma mais valia para a cidade e para a Escola. As primeiras saídas dos meninos de 3 anos e as múltiplas caminhadas na natureza são feitas em Monsanto. Monsanto é a nossa mata fantástica que preenche o imaginário de todos os alunos.

### 2.1.2 – Retrato da Escola / Alvo

A escola onde será realizado o trabalho de investigação qualitativa situa-se em Lisboa, junto à Área Florestal de Monsanto. É uma escola particular, recebendo crianças pertencentes à classe média-alta. É um espaço com muitos espaços verdes, localizada num sítio bastante calmo e aprazível, sendo um local bastante propício para as crianças brincarem, e para o decorrer tranquilo das aulas. Mesmo sendo um espaço óptimo para uma aprendizagem harmoniosa, entendemos ser útil, nos dias, que correm investigar o papel que o jogo tem para as crianças não só no seu desenvolvimento, como também se associados à aprendizagem, como forma de motivação.

O edifício onde se encontra é um palacete do século XVIII. É de estilo barroco e encontra-se bem conservado. Todos os anos são feitas obras de conservação. Desde a sua construção, foi palácio residência, quinta particular, colégio, casa de repouso e Instituto de Educação Infantil. Pertenceu a vários proprietários, foi adquirido recentemente pela Câmara Municipal de Lisboa, sendo neste momento Património Municipal.

Chegados à Escola e depois de passado o portão verde de ferro, acolhe-nos um amplo pátio calçadado, cercado pelo palacete rosa, salpicado aqui e ali por canteiros e vasos de flores que nos dão as boas-vindas. À hora de entrada e saída, o portão encontra-se

aberto, mas nos anos mais recentes, por uma questão de segurança, o portão é fechado durante o dia das 9:45 às 16:00.

À direita, encontramos o edifício principal que comporta a sala da entrada, a secretaria, o gabinete da direcção (que guarda material didáctico, livros para serem consultados por alunos e professores, sala de acolhimento às famílias – em reuniões particulares – aos professores e aos alunos e local de trabalho da direcção), a cozinha (onde, diariamente, são confeccionadas as refeições para alunos e todos os que trabalham nesta casa), instalações sanitárias, a sala de professores (local de trabalho, diálogo ou descanso dos profissionais que dão nome à sala), a sala de pintura (atelier de artes plásticas onde se desenvolvem as actividades de Expressão Plástica do 1º ciclo), a Biblioteca (antiga biblioteca do Instituto, hoje sala de Música e de Reuniões), o Quarto Rosa (Sala de Infantil dos 4-5 anos).

No andar superior, estão as despensas, a sala das vigilantes (onde costuram, engomam ou descansam) e a casa do guarda da escola.

No piso inferior, podemos encontrar cinco salas do Pré-Escolar – Quartos A, B e C (3 anos) e Quartos D e E (4-5 anos), as respectivas instalações sanitárias, a sala de jantar (utilizada para almoços e lanches por turnos; o primeiro para o Pré-Escolar, o segundo para o primeiro e segundo anos e o último para o terceiro e quarto anos; cada turma distribui-se por duas mesas e em cada uma delas, as crianças são servidas pela sua própria professora e por uma vigilante), a Sala F (sala de trabalho da Direcção Pedagógica e atendimento de pais).

De regresso ao pátio de entrada da Escola, se seguirmos pela esquerda, encontramos uma sala de reuniões, um armazém de material didáctico, a reprografia, a sala de Movimento /Inglês (onde decorrem as aulas que dão o nome à sala), quatro salas de aula (terceiros e quartos anos do 1º Ciclo – 3 no andar superior e 1 no andar térreo).

Um telheiro faz a ligação deste edifício com um outro, mais recente, que comporta as restantes salas de 1º Ciclo – primeiros e segundos anos. O telheiro, espaço coberto, bastante usado em dias de chuva e de muito calor, é comprido e alarga-se no final, dando acesso a uma sala do Pré-Escolar – Quarto Branco e ao jardim através de um pátio de cimento.

O jardim dispõe de um pequeno espaço onde se pode brincar com areia, um campo de jogos, horta e alguns pilares para exercício de salto e equilíbrio. Junto à horta, vislumbramos um jardim de buxo, destacando-se ao centro um pequeno lago onde flutuam

nenúfares rosa e amarelo. Se continuarmos a caminhada, maravilharmo-nos com um plátano centenário e entramos no jardim das árvores e logo de seguida no jardim da areia. Ao fundo, ergue-se o Ginásio, equipado com balneários e material específico para a prática de Educação Física. Este edifício de construção recente acolhe também o Presépio, as Festas e os Teatros ao longo do ano.

Todo o edifício tem alarme de roubo e incêndio. O edifício está equipado com extintores e protecção contra o fogo devidamente revisto. Junto ao portão, temos uma boca-de-incêndio. Tem um plano de emergência (documento próprio) e relatório anual da Medicina e Higiene e Segurança no Trabalho.

A Escola está equipada com material suficiente para o desenvolvimento de actividades de leitura e escrita, de matemática, de estudo do meio, actividades plásticas, musicais e desportivas que se tem procurado manter em bom estado de conservação e renovar.

Todas as turmas dispõem de sala própria, existindo salas específicas para Música, Movimento, Expressão Plástica e Expressão Físico-Motora.

- **Elementos humanos da instituição**

- **Corpo Docente:**

Constituído por 24 docentes, 8 Educadores e 8 Professores do 1º ciclo a tempo inteiro e 8 professores coadjuvantes com horários incompletos. A sua idade oscila entre os 22 anos e os 56 anos. Todos os professores titulares são profissionalizados no nível de ensino que leccionam. 87,5% são licenciados. Os professores coadjuvantes têm formação específica na área que leccionam.

Neste ano lectivo, 31,25% têm mais de 15 anos de serviço e 25% têm menos de três anos de serviço na escola, o que significa alguma estabilidade no corpo docente, mas uma renovação efectiva dos educadores e um esforço acrescido para garantir a qualidade do serviço que a escola presta.

### **- Pessoal Não Docente**

São 19 funcionários: 1 administrativo, 8 vigilantes, 3 empregados de cozinha, 7 empregados de refeitório e (8) + 3 empregados de limpeza e 1 monitor de jogos.

A nível do pessoal não docente, as idades são semelhantes aos docentes. Em virtude de muitas passagens à situação de reforma, também aqui há sinais evidentes de renovação dos quadros.

Há uma relação próxima e uma colaboração evidente de todos os docentes entre si e entre os outros membros da comunidade educativa. A comunicação é quase informal e os sinais de relações afectivas bastante evidentes para quem chega de novo. Todos se conhecem e são tratados pelo nome próprio.

#### GESTÃO E ADMINISTRAÇÃO

	Jardim-de-infância /1º ciclo
Direcção Pedagógica	3
Secretaria	1

#### TURMAS

	Jardim-de-infância	1º ciclo
Docentes Titulares	8	8
Vig. /Aux. Educ. / Jogos	6	3
Docentes Coadjuvantes*	8*	

\*Expressão Plástica, Expressão Física e Motora e Movimento, Educação Musical, Inglês e Apoio Pedagógico Acrescido

#### SERVIÇOS GERAIS

	Jardim-de-infância / 1º ciclo
Cozinha / Limpezas	3
Refeitório / Limpezas	7
Limpezas	3 **
Jardins	1

\*\* Pessoal da Empresa D

### **- Alunos**

Os nossos alunos têm idades entre os 3 e os 10 anos. A maioria dos alunos frequenta a escola desde os 3 anos até ao fim do 1º ciclo.

Verifica-se um processo de continuidade geracional na frequência na escola. Todos os anos, há muitos filhos de antigos alunos inscritos.

Provêm de famílias de classe média-alta que residem em diferentes pontos da cidade, desde o Parque das Nações ao Rato, passando pelo Areeiro, pelas Avenidas Novas, pelo Lumiar (em particular, Telheiras e Alta do Lumiar), Alvalade, Sete Rios, Benfica, Alfragide e Algés.

Raramente usam os transportes públicos que servem esta zona (Autocarro 724 e 729 e comboio – Estação de Benfica). Diariamente carrinhas ao serviço do colégio fazem circuitos definidos no início do ano dentro da cidade. Mas, neste momento, mais de metade dos alunos não as utilizam, sendo por isso particulares.

A hora de chegada dos particulares é cada vez mais cedo (8:30) e a saída dos últimos cada vez mais tardia (18:00).

A maioria tem pelo menos uma actividade, fora da escola: natação, equitação, ballet, música, futebol...

Os mais velhos frequentam a catequese nas paróquias onde pertencem ou onde desenvolvem a actividade religiosa.

### **- Famílias**

Na sua maioria, trata-se de uma população pertencente à classe média-alta, com acesso à cultura e ao lazer, acima da média da população portuguesa. A maioria fez estudos longos que lhe permitiu uma carreira superior e bem remunerada, mas com padrões de eficácia muito elevados. Assim, a maioria dos pais investe muito na sua carreira profissional o que os obriga a uma organização muito criteriosa do dia-a-dia familiar. Há muitas vezes progenitores que estão, por exigências do mercado de trabalho, com muito pouca

disponibilidade para estar no dia-a-dia com as suas crianças. No entanto, nas reuniões de pais e nas festas ou outros encontros são elementos presentes e muito participativos.

As suas expectativas quanto à escola são elevadas. Esperam uma escola de qualidade onde as crianças sejam felizes, estabeleçam relações amistosas e fortes com os seus pares, façam aprendizagens significativas e diferenciadas e, simultaneamente, tenham bases sólidas na Língua Portuguesa, na Matemática, no Estudo do Meio, na Expressão Plástica, na Expressão Físico-Motora, na Música, no Inglês para prosseguir os seus estudos com sucesso, desenvolvam em pleno todas as suas capacidades no respeito pelas suas características individuais. Esperam que a Escola seja um espaço de relação onde as crianças encontram pares e adultos disponíveis para construir as suas experiências quer afectivas quer cognitivas.

## **2.2 – Fontes de Dados**

Tendo em conta que, na investigação qualitativa, a fonte directa é o ambiente natural, contactámos, assim, com pessoas, observámos diferentes acontecimentos, registámos informações e considerações.

Estando convictos de que estes pressupostos se aplicam ao nosso trabalho, contactámos várias fontes para nos disponibilizarem informações que consideramos imprescindíveis na conclusão do mesmo.

Professores – Todos leccionam na escola/ alvo. São considerados, em especial, aqueles que em actividades extracurriculares, estão ligados às criança observada, procurando saber se consideram o jogo um bom método de motivar as crianças e se lhe atribuem importância no seu desenvolvimento, enquanto pessoa. Os professores seleccionados serão inquiridos por Questionário (seis) e por Entrevista (um), sendo este entrevistado, o informador - chave. Será realizada Observação de uma aula de Inglês, leccionada pela respectiva professora, que se desenrolará através de um jogo integrado no currículo da respectiva disciplina. Desta forma, procuraremos observar o comportamento apresentado por um aluno, durante o jogo, num período de quinze minutos. Serão analisados dois documentos. Estes documentos, tratar-se-ão de duas planificações de aula, em que o jogo é utilizado como aula em si, para atingir um objectivo, de acordo com o que é estabelecido no currículo.



O professor que considero informador-chave, lecciona há vários anos, tendo, por isso, uma larga experiência no ensino. Desta forma, consideramos que poderá ser uma mais valia para o estudo da nossa problemática.

Posteriormente, serão recolhidos dados de ordem substantiva.

O próprio - O autor do projecto, estando inserido no fenómeno em estudo, auxilia a compreensão e interpretação dos dados relatados, fazendo inferências se, eventualmente se justificar. \_

Situações – Através da observação do aluno - alvo em situação de jogo, procuramos encontrar dados de natureza substantiva. As interpretações de cada situação são únicas e, por isso, é de extrema importância que sejam feitas no seu meio natural e que sejam directas, ou seja, o investigador deve estar presente no contexto da investigação, como sendo parte dela, ao invés de a filmar.

À medida que a actividade proposta se vai realizando, devemos observar os fenómenos que se vão verificando com o desenrolar da actividade e, a partir deles, interpretar os dados que nos vão sendo fornecidos. A observação é bastante valorizada por ser uma importante fonte de dados, visto ter de se desenvolver num ambiente natural, como é característica de uma metodologia qualitativa.

## **2.3 – Técnicas e Critérios de Recolha de Dados**

Ao longo do estudo, foram utilizadas diferentes técnicas de recolha de dados, em diferentes fases do estudo. Através da observação directa, pretendemos entender os fenómenos no desenrolar do Jogo. Os inquéritos e entrevistas foram realizados a professores de actividades extracurriculares, que acompanham os alunos.

### **2.3.1– Inquéritos por Questionário**

O questionário é geralmente utilizado para encontrar dados de natureza quantitativa. No entanto, também é utilizado em investigação qualitativa, de forma a poderem comparar-se os dados obtidos com os de outras técnicas. Como refere Afonso (2005), “enquanto as entrevistas se baseiam na interacção verbal, os questionários consistem em conjuntos de questões escritas a que se responde também por escrito”(p.101) Segundo este autor, o objectivo principal deste instrumento de recolha de dados é a conversão da informação obtida em dados pré-formatados, tornando mais fácil o acesso a sujeitos e conteúdos diferenciados. O autor considera que o inquérito por questionário é também usado com frequência em estudos de caso, quando pretendemos aceder a um grande número de indivíduos que fazem parte de uma determinada organização ou de um determinado contexto social. Para Afonso (2005), o inquérito por questionário é uma técnica fiável de recolha de dados implicando, no entanto, alguns pressupostos considerados básicos, relativamente aos indivíduos questionados. Deverão, por outro lado, assumir uma postura de cooperação e, desta forma, responder voluntariamente. Deverão, também, responder de forma sincera, dizendo aquilo que realmente sabem e pensam. Segundo o autor, por vezes, as pessoas não respondem segundo o que pensam, mas segundo aquilo que dizem pensar e também, não segundo aquilo que preferem, mas segundo o que dizem preferir. Por esse mesmo motivo, existem algumas técnicas de cruzamento de perguntas, com o objectivo de triangular a informação recolhida. Segundo o autor, no entanto, deveremos sempre ter em conta que as pessoas questionadas inserem as respostas às perguntas de um questionário na sua estratégia de vida e no seu contexto social. Embora seja mais frequente os questionários serem preenchidos pelas pessoas questionadas, a aplicação destes também pode ser por administração directa, se for feita na presença do investigador ou de alguém que auxilie, supervisionando o processo.

As perguntas de um questionário podem ter vários formatos. Consideram-se directas ou indirectas, consoante o tema seja mais ou menos óbvio para o respondente. As respostas, quanto ao seu modelo, consideram-se não estruturadas ou abertas (quando se pretende que o respondente elabore uma frase ou pequeno texto que posteriormente é analisado quanto ao seu conteúdo), fechadas quando a opção de resposta é limitada a algumas hipóteses ou semi-estruturada (quando a resposta se limita a algumas hipóteses, mas posteriormente se deverá explicar o porquê da opção tomada).

Relativamente à apresentação do questionário, houve cuidado na sua forma física, contendo os elementos indispensáveis para o tornar credível aos olhos dos respondentes.

Tivemos em conta a apresentação do tema de forma clara, simples e objectiva; as instruções de preenchimento são precisas, claras e curtas; a disposição gráfica é simples e atractiva; o texto utilizado sem erros e de leitura simples e objectiva;

Na elaboração do questionário foram tidos cuidados relativos às perguntas, nomeadamente o número de perguntas (3); em cada questão, apresentámos três afirmações, tendo o entrevistado de seleccionar a que considera mais correcta e, de seguida, explicar o porquê da sua selecção. O questionário realizado foi de administração directa, realizado através de questões semi-abertas. Foi aplicado a seis professores da escola:

- professor de Educação Física;
- professora de Pintura e artes plásticas;
- directora pedagógica;
- professora de 2º ano;
- duas professoras de 3º ano.

Todos os inquiridos têm bastante experiência na área do ensino, sendo, por isso, de grande importância os dados obtidos através dos inquéritos realizados. São todos professores da mesma escola / alvo, e todos conhecem a criança que será observada de forma naturalista.

### 2.3.2. – Entrevista semi-estruturada

Segundo Afonso (2005), as entrevistas constituem uma das técnicas de recolha mais utilizadas na investigação naturalista, consistindo na interacção verbal entre o entrevistador e o entrevistado, podendo ser realizada em situação de face a face ou com recurso do telefone ou outros meios audiovisuais. Distinguimos entrevistas estruturadas de não estruturadas ou semi-estruturadas, em função de características fixadas para registar a informação obtida pelo entrevistado. Para Afonso (2005), nas entrevistas estruturadas, o entrevistado responde a uma série de perguntas definidas de acordo com um conjunto limitado de categorias de respostas. Posteriormente, as respostas são registadas de acordo com um esquema de codificação previamente estabelecido. Neste modelo de entrevista, o entrevistador controla o ritmo a que se vai desenrolando a mesma, utilizando um guião que deve ser seguido como se de um padrão se tratasse. Durante a aplicação, são utilizadas

algumas regras muito restritas: evitar muitas explicações sobre o assunto; respeitar a sequência das perguntas; não deixar que outra pessoa responda pela vez do entrevistado ou dê a opinião sobre a pergunta; nunca sugerir a resposta ao entrevistado, nem mostrar que se concorda ou discorda; nunca interpretar o significado de uma pergunta, repetir apenas a pergunta com as instruções inicialmente definidas.

Nas entrevistas não estruturadas, assistimos a uma interacção verbal entre o entrevistador e o entrevistado, desenrolando-se o diálogo à volta de grandes temas e questões, sem perguntas específicas dirigidas ao entrevistado. O objectivo deste modelo de entrevista consiste na compreensão do raciocínio e do ponto de vista da pessoa no desenvolvimento de uma questão alargada, sem serem impostas categorizações que limitem excessivamente o campo de investigação. O entrevistador deve conduzir a entrevista, obedecendo a regras de utilização ditadas por vários investigadores com bastante experiência: deverá ser criada uma relação de confiança com o entrevistado, de forma a haver segurança e empatia, explicando o objectivo do estudo, e explicitando as regras de anonimato e confidencialidade, relativamente à sua identidade. Durante a entrevista, o entrevistador, deve saber ouvir o entrevistado, procurando não cortar a linha de pensamento do mesmo. As perguntas desta entrevista devem ser abertas e apenas se deverão utilizar perguntas fechadas quando for pretendido esclarecer detalhes do discurso do entrevistado.

Como refere Afonso (2005), as entrevistas semi-estruturadas são um modelo de entrevista intermédio, relativamente aos dois modelos referidos anteriormente. É um tipo de entrevista que se guia bastante pelo modelo da entrevista não estruturada, embora os temas abordados tendam a ser mais específicos. Geralmente são conduzidos através de um guião que permite gerir o desenrolar da entrevista semi-estruturada. O guião deve construir-se a partir das questões de pesquisa e unidades de análise que se pretende aclarar. Apresenta uma estrutura de carácter matricial, em que a entrevista propriamente dita é organizada através de objectivos, questões e tópicos importantes para o desenvolvimento da questão. A cada objectivo, corresponde uma ou mais questões e a cada questão correspondem um, ou mais tópicos, que vão sendo desenvolvidos pelo entrevistado ao longo da entrevista.

Para Bogdan e Biklen (1994), “as boas entrevistas produzem uma riqueza de dados, recheados de palavras que revelam as perspectivas dos respondentes” (p.136). Foi desta

forma que entendemos ser a entrevista uma das formas extremamente importantes para a recolha de dados que nos ajudam a aclarar o nosso objectivo de estudo.

A entrevista que realizámos caracterizou-se por ser semi-estruturada, ou seja, foi permitido ao entrevistado falar sobre os seus pontos de vista, utilizando descrições detalhadas seguindo, no entanto, uma sequência (pouco rígida) de tópicos preparados pelo entrevistador que se pretendem ver desenvolvidos.

Depois da entrevista realizada, foi analisado e registado o seu conteúdo. Os dados obtidos, através desta entrevista, revelaram-se extremamente importantes na triangulação de dados que foram realizados posteriormente com os obtidos através de diversos instrumentos de investigação (questionário, entrevista, observação e análise de documentos).

Durante a entrevista, houve a preocupação de introduzir o entrevistado no tema da entrevista, de criar um ambiente de confiança, de evitar situações de pressão, saber escutar os entrevistados sem os deixar divagar, de evitar situações de silêncio e de controlar o fluxo de informação. A entrevista foi realizada numa sala com a presença do entrevistado e do entrevistador. O conteúdo da entrevista foi gravado em suporte digital, com o acordo do entrevistado. Para nos ajudar a compreender o fenómeno em estudo, realizámos uma entrevista ao nosso informador - chave - professora que lecciona os 1º e 2º anos na escola / alvo, visto que poderá fornecer-nos dados substantivos e necessários para compreensão da problemática em estudo.

### 2.3.3 - Observação Natural e Directa

Segundo Estrela (1986, p.49), “a observação naturalista é, em síntese, uma forma de observação sistematizada, realizada em meio natural e utilizada desde o século XIX na descrição e qualificação de comportamentos do homem e de outros animais”. Segundo Carthy, citado por Estrela, um investigador utiliza a observação naturalista como sistema de registo de dados. Considera, por isso, que o observador deve registar tudo, sem ser influenciado por poder parecer ter menos importância. Para Afonso (2005), a observação é uma técnica de recolha de dados bastante útil e fidedigna, visto que a informação que obtemos não se encontra condicionada pelas opiniões e pontos de vista, como acontece nas entrevistas e nos questionários. Uma observação estruturada (como se caracteriza a observação que realizámos) guia-se geralmente por uma grelha previamente realizada em

função dos objectivos de pesquisa, em que se são registados alguns itens relativos ao local do estudo e relativos ao objecto da observação. Uma observação não - estruturada caracteriza-se segundo Cozby, citado por Afonso (2005), por uma observação em que o investigador pretende descrever o modo como se comportam um grupo de pessoas num determinado contexto social. Neste tipo de observação, os produtos analisados consistem em diversos textos que constituem os vários registos de observação.

Através da observação de um determinado contexto é-nos possível, enquanto investigadores, abordar “o mundo de forma minuciosa” (Bogdan & Biklen, 1994, p.49). Segundo Bogdan e Biklen (1994, p.49), “a abordagem qualitativa exige que o mundo seja examinado com a ideia de que nada é trivial, que tudo tem potencial para constituir uma pista que nos permita estabelecer uma compreensão mais esclarecedora do nosso objecto de estudo”.

Com vista à obtenção de dados que nos ajudem a confirmar, ou não, o que pretendemos saber, observámos um aluno da turma de 4º ano, durante um jogo educativo, numa aula de inglês.

A observação foi natural e directa, descoberta e não participante, não estando o observado informado. O tempo de observação foi de quinze minutos.

Através da observação do comportamento do aluno, pretendemos obter dados substantivos, que possamos triangular com os obtidos noutras técnicas de recolha de dados.

### 2.3.4 – Análise Documental

Segundo Afonso (2005), a pesquisa através de análise de dados consiste na utilização de informação existente em documentos anteriormente elaborados, com o objectivo de ter dados que possam ser relevantes, para responder às questões da investigação. Segundo o autor, neste âmbito, não se torna necessário o investigador recolher informação original, visto que se limita a “consultar a informação que foi anteriormente organizada com finalidades específicas, em geral, diferentes dos objectivos da pesquisa”(p.88). Para Afonso (2005), esta técnica de recolha de dados é bastante vantajosa por poder utilizar-se como metodologia não interferente, ou seja, como uma abordagem não reactiva em que os dados são obtidos por processos “que não envolvem uma recolha directa de informação a partir dos sujeitos investigados evitando problemas causados pela presença do investigador” (p.88). Segundo o autor, os dados que são

recolhidos desta forma, evitam problemas de qualidade que podem resultar pelo facto das pessoas mudarem o seu comportamento por estarem a ser estudadas. Segundo Bert (1999), citado por Afonso (2005), esse fenómeno em que as pessoas poderão mudar o seu comportamento por se sentirem alvo de estudo, designa-se *Efeito Hawthorne*.

Podemos analisar documentos de várias naturezas. Há que distinguir entre documentos oficiais, documentos públicos e documentos privados. Os documentos considerados oficiais, encontram-se em arquivos de vários órgãos da administração públicas, como por exemplo o Ministério da Educação. Nesta categoria, incluem-se também documentos dos arquivos das organizações escolares ou educativas (actas, processos de pessoal, despachos, etc.), bem como, publicações oficiais do Estado (Diário da República, boletins, folhetos do Ministério da Educação, etc).

Na categoria dos documentos públicos, inclui-se os documentos da imprensa, podendo ser abordado com um duplo interesse: como objecto de investigação e como fonte de informação. Nesta categoria, também se incluem notícias, documentação distribuída ou vendida, bem como todo o tipo de informação distribuída ou vendida.

Na categoria da documentação privada, incluem-se arquivos de escolas particulares, de empresas, de sindicatos ou associações. Nesta categoria, também se incluem arquivos de sondagens, conduzidas por empresas especializadas bem como, os documentos pessoais, muito utilizados quando o estudo é sobre histórias de vida. Os diários pessoais, os cadernos diários e trabalhos escolares de alunos, bem como as planificações de professores, também são utilizados em vários estudos. Neste estudo que estamos a realizar, analisaremos dois documentos privados, visto tratarem-se de duas planificações de aulas de dois professores, em que o jogo é utilizado enquanto aula.

## **2.4 – Instrumentos**

Para a elaboração do projecto, foram criados vários instrumentos que permitiram recolher dados importantes para a conclusão do nosso estudo.

Tal como referem Bogdan e Biklen (1994), os investigadores qualitativos assumem que o comportamento humano é significativamente influenciado pelo contexto em que ocorre, deslocando-se sempre que possível, ao local de estudo. (p.49)

Sendo assim, consideramos que a qualidade dos instrumentos é extremamente importante, visto que deles dependem a qualidade das informações recolhidas. A recolha de dados foi feita através da aplicação de vários instrumentos: os questionários, a

realização de uma entrevista e de uma observação. De seguida, apresentamos os instrumentos realizados, estando o documento analisado em apêndice.



### 2.4.1 – Inquérito por questionário

Por favor, coloque um **X** no quadrado, que melhor se adapta à sua opinião.

1. O “jogo”, enquanto actividade, faz parte integrante do desenvolvimento da criança.

☐ “a função do jogo infantil é exactamente libertar a espécie humana destes resíduos da mentalidade primitiva.” (Stanley Hall)

☐ “É, no entanto, uma actividade com seriedade que, em oposição à vida real, tem um lado lúdico e misterioso.” (Chateau)

☐ “Considera-se, desta forma o jogo, como sendo uma preparação para a vida séria pela conquista da autonomia, da personalidade”

Explique a sua opção

---

---

---

2. O jogo é uma forma de motivar à criança para atingir um determinado fim.

☐ “O jogo é uma actividade lúdica com um carácter sério, sendo, no entanto, diferente do que denominamos por vida séria.”

☐ “(...)o jogo simula a realidade (...) todas as crianças sentem uma grande curiosidade pelas coisas da vida.”

☐ “(...)se pensarmos que as crianças conseguem estar a brincar horas e, às vezes, dedicadas apenas a um único jogo sem se cansar, pensaremos que têm facilidade de concentração.”

Explique a sua opção

---

---

---

3. Os jogos pedagógicos realizados na sala de aula são uma estratégia motivar as crianças para a aprendizagem de conteúdos curriculares?

☐ “(...) os jogos dão às crianças a oportunidade para estudar o que as cativa.” (Drew, Olds e Olds Jr)

☐ “(...) as crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo” (Drew, Olds e Olds Jr)

☐ “O jogo é uma actividade que promove o diálogo e o respeito pelos outros (...)”(Drew, Olds e Olds Jr)

Explique a sua opção

---

---

---

#### 2.4.2 – Guião da entrevista

<b>Objectivo Geral</b>	<b>Objectivo Específico</b>	<b>Perguntas</b>
<b>Recolha de dados indicadores da importância do jogo para a criança</b>	<b>Pedir a cooperação do professor.</b>  <b>Garantir a confidencialidade dos conteúdos.</b>	
	<b>Obter dados sobre a utilização do jogo em situação de aula como estratégia de motivação para a aprendizagem de conteúdos curriculares.</b>	<b>O jogo pode ser uma boa estratégia de motivação para os alunos, se associado à aprendizagem do currículo. Diga porque razão.</b>  <b>Utiliza o jogo para motivar os alunos quando estão desmotivados. Por que motivo?</b>
	<b>Perceber se na óptica do entrevistado, o jogo é importante no desenvolvimento global da criança</b>	<b>O jogo tem uma grande importância no desenvolvimento global da criança. Porquê?</b>

2.4.3 – Grelha de Observação Natural e Directa



<b>Grelha de Observação Natural e Directa</b>			
<b>Situação:</b> Observação de 22 alunos de 4º ano em situação de “jogo pedagógico”			
<b>Observador:</b> José Duarte		<b>Tempo:</b>	
<b>Objectivo</b>	<b>Comportamentos a observar</b>	<b>Descrição das observações</b>	<b>Inferências</b>
<b>Observar os comportamentos / atitudes durante o jogo</b>	<b>Ao nível das atitudes/ reacções observadas</b>		
	<b>Ao nível da aprendizagem</b>		

## 2.5 – Apresentação dos Dados

### 2.5.1 – Critério de Tratamento de dados

Através da aplicação de todos os instrumentos, foram recolhidos os dados necessários a este estudo. Posteriormente à recolha dos dados, foi necessário definirmos a nossa categoria de análise, que corresponde ao nosso objectivo. De seguida, formulámos unidades de análise. Depois de realizadas, os dados recolhidos foram codificados, para, na fase seguinte, fazermos a necessária descrição narrativa, triangulando os dados recolhidos através dos diferentes instrumentos.

Depois de recolhidos os dados, o investigador qualitativo deverá organizá-los e compará-los. Como refere Bogdan e Biklen (1994), um investigador poderá comparar - se a uma criança que, tendo de arrumar os seus brinquedos espalhados num grande ginásio, terá de criar uma ordem, uma selecção. Situação semelhante sucede ao investigador. De seguida, o investigador qualitativo terá, igualmente, através de diferentes instrumentos, de encontrar um sistema de codificação para organizar os dados. O sistema de codificação envolve vários passos: procura encontrar nos dados, padrões, semelhanças ou tópicos. Estas palavras, tópicos ou frases que se assemelham nos diferentes instrumentos, são as categorias de codificação. Estas categorias de classificação surgem como uma forma de classificar os dados descritivos recolhidos.

Para a apresentação dos dados, realizámos grelhas de unidade de análise, a partir das quais elaborámos narrativas interpretativas e descritivas, para cada unidade de análise encontrada.

Desta forma, realizámos uma categoria: “O jogo e a criança” e três unidades de análise: unidades de análise 1 - “ Jogo e desenvolvimento da criança”; unidade de análise 2 - “Jogo como estratégia de motivação” -; unidade de análise 3 - “Jogo como estratégia para a aprendizagem de conteúdos curriculares”.

Para realizarmos o tratamento de dados, temos de seguir algumas técnicas, como a análise de conteúdo. Foi a partir desta que realizámos as grelhas de unidades de análise. Depois da selecção dos dados recolhidos em cada um dos instrumentos, fizemos uma codificação e foram introduzidos nessas mesmas grelhas. Esta fase da investigação é de grande importância porque, tal como referimos atrás, citando Bogdan e Biklen, é um momento da investigação em que temos agrupar os dados recolhidos pelas diferentes categorias.

Tal como refere Bardin (1979), “a codificação é o processo pelo qual os dados brutos são agregados em unidades, as quais permitem uma descrição exacta das características pertinentes do conteúdo” (p. 103 – 104).

O tratamento de dados foi feito da seguinte forma:

- Assinalámos, em todos os instrumentos, as passagens que consideramos relevantes para o estudo, procurando semelhanças entre os mesmos.
- Foi realizada a numeração de todos os inquéritos por questionário. A numeração foi colocada no canto superior direito de cada referência. Depois, foram assinalados os dados, em cada inquérito, começando sempre cada um deles, pelo número um. Os números foram assinalados sobre a mensagem codificada como dado.
- Na entrevista e na observação foi utilizada a mesma estratégia. Foram igualmente numerados os dados, começando sempre pelo número um, em cada instrumento. Os números foram, igualmente, assinalados sobre a mensagem codificada como dado.
- Nas grelhas de apresentação de dados, as referências são feitas pelos mesmos números que lhe foram atribuídos. Os instrumentos são referidos pela respectiva letra inicial: Inquérito- **I**; Entrevista – **E**; Observação – **O**; Análise Documental - **AD**

Desta forma, os dados estão indicados na grelha de apresentação de dados, sendo o número à esquerda da letra, a referência do dado seleccionado pelo investigador. Relativamente aos inquéritos, à direita da letra, está o número que identifica o inquérito apreciado.

Através das grelhas de apresentação de dados, estruturamos as informações recolhidas, fazendo depois, a partir delas as respectivas conclusões.

Segundo Coutinho (2005), através do paradigma interpretativo, a realidade é múltipla, intangível e holística, tendo os valores do investigador influência no processo.

Erikson (1986) considera que através de diferentes técnicas é facilitada a investigação, tornando-a mais fiável. Pensa que, a partir da construção de grelhas, é possível triangular, de forma mais eficaz, os dados recolhidos, por ser possível aprofundá-los e relacioná-los para se chegar a uma conclusão mais fundamentada.



Desta forma, inicialmente, o investigador começa por analisar e interpretar os dados obtidos e só, posteriormente, partindo da observação, das opiniões recolhidas e da entrevista realizada, são preenchidas as grelhas e organizados os dados através da codificação dos mesmos.

## 2.5.2 – Grelha de Apresentação de Dados

### Unidade de Análise 1

#### “Jogo e desenvolvimento da criança”

<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
<sup>1</sup> <b>I</b> <sub>1</sub> ; <sup>1</sup> <b>I</b> <sub>2</sub> ;	“É, no entanto, uma actividade com seriedade que, em oposição à vida real, tem um lado lúdico e misterioso.”	Estes dados são iguais.
<sup>2</sup> <b>I</b> <sub>1</sub>	“O jogo faz parte integrante do imaginário infantil”	
<sup>3</sup> <b>I</b> <sub>1</sub>	O “faz de conta”	
<sup>2</sup> <b>I</b> <sub>4</sub>	“As regras (...) tal como existem normas de conduta e leis, na vida real que auxiliam a vida”	
<sup>4</sup> <b>I</b> <sub>1</sub>	“(...) as regras (...)”	
<sup>3</sup> <b>I</b> <sub>4</sub>	“(...) em comunidade”	
<sup>5</sup> <b>I</b> <sub>1</sub>	“Toda a motricidade física e intelectual que ele promove e desperta.”	
<sup>6</sup> <b>I</b> <sub>1</sub>	“Uma mais valia muito importante para um ‘crescimento’ que se deseja equilibrado, harmonioso e feliz.”	
<sup>2</sup> <b>I</b> <sub>2</sub>	“A criança quando brinca, fá-lo com toda a seriedade.”	O código também se integra na Unidade de Análise 2

<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
<b>3 I 2</b>	“Transformando a realidade na forma que lhe apetece. Esse é o lado lúdico da humanidade porque a transformação do real em simbólico tem um lado misterioso”	O código também se integra na Unidade de Análise 2
<b>1 I 3 ; 1 I 4; 1 I 5;</b>	“Considera-se, desta forma o jogo, como sendo uma preparação para a vida séria pela conquista da autonomia, da personalidade”	Estes dados são iguais.
<b>2 I 3</b>	“Através do jogo a criança tem de tomar determinadas decisões e de assumir a responsabilidade dessas mesmas decisões”	
<b>3 I 3</b>	“A autonomia(...)”	
<b>4 I 3</b>	“(...)desenvolvimento da personalidade são estimulados / desenvolvidas”	
<b>8 I 3</b>	“Temos de aceitar e respeitar os outros ao longo das nossas vidas, o jogo ajuda e muito a aprendermos isso mesmo.”	O código também se integra na Unidade de Análise 3
<b>4 I 4</b>	“Através do jogo a criança adquire maior consciência das capacidades e vai moldando a sua personalidade, através do seu relacionamento com os outros”.	O código também se integra na Unidade de Análise 2
<b>2 I 5</b>	“Brincando, a criança aprende melhor a parte teórica”	O código também se integra na Unidade de Análise 2

<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
<b>3 I 5</b>	“Passa pela experiência do que lhe está a ser ensinado”	
<b>2 I 6</b>	“O jogo é uma forma de lidar com o real, experimentar sem ser a sério”	
<b>3 I 6</b>	“Preparar para assumir os papéis diferentes da vida”	
<b>5 I 6</b>	“O jogo faz apelo à assiduidade”	
<b>6 I 6</b>	“(…) ao criativo (…)	
<b>7 I 6</b>	“(…) ao imaginário (…)	
<b>11 I 1</b>	“O jogo pedagógico, se for bem trabalhado com a criança, pode ser uma ajuda importante e muitas vezes fundamental, para que as dificuldades de aprendizagem sejam contornadas e ultrapassadas sem “dramas”, “choros” ou crises de falta de estímulo e auto-estima.”	O código também se integra na Unidade de Análise 3
<b>3 E</b>	“Podemos utilizar o jogo como forma de desenvolvimento de várias competências na criança.”	O código também se integra na Unidade de Análise 3.

<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
<sup>8</sup> E	“O jogo deve ter o seu lugar, não sendo preciso estar sempre a jogar mas jogar é ‘uma forma em si’.”	
<sup>11</sup> E	“(…) o ‘quem é quem’ permite desenvolver o conceito de inclusão e exclusão”	
<sup>16</sup> E	“(…)há crianças que se inclinam para jogos de orientação espacial, outros para construções em madeira, outros para jogos de domínio numérico ou lógico. Também quando vês a criança jogar, consegues situá-la num determinado plano”.	O código também se integra na Unidade de Análise 3.
<sup>12</sup> E	“(…)o jogo das “damas” permite desenvolver a orientação espacial (…)”.	
<sup>18</sup> E	“Também a nível comportamental da criança, em relação a si própria e na relação com os outros, através de jogos podemos observar muitos aspectos relativos ao estágio em que a criança está e isso é muito importante para ir ao encontro dela e delinear um “caminho” nas suas aprendizagens”.	
<sup>19</sup> E	“(…) o jogo é a forma de estar na vida (…)”	
<sup>23</sup> E	“(…) o jogo tem regras e o jogador, ao cumprir as regras particulares daquele jogo, pode chegar a um final de forma eficaz.”	

<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
---------------------------------	------------------	--------------------

24E	“(…) o jogo é muito aliciante em vários sentidos: o domínio as regras, a socialização com os restantes jogadores, a relação com as próprias regras bem como a margem de cumprimento/incumprimento das mesmas e a reacção do jogador quando ganha/perde.”	O código também se integra na Unidade de Análise 2.
30E	“(…)encontramos regras para aquele jogo funcionar, como para a vida...Raro é o jogo que tem uma regra que não seja uma regra da vida, do quotidiano. É muito mais interessante referir-mo-nos às regras e normas da vida através do jogo, por ser muito mais directo, mais concreto e palpável do que está a acontecer no momento, em que vez que afixar um cartaz com um conjunto regras.”	
31E	“O jogo tem objectivos e regras e quando e quando não se cumprem as regras estipuladas, tal como na vida real, há consequências e devem ser assumidas.”	
32E	“(…) jogo coordenado a um determinado tempo (….) quem realizar a tarefa no tempo delimitado (ajuda à percepção de tempo).”	
33E	“(…) de forma colectiva, consegue-se obter resultados diferentes do que quando o jogo é individual, ajudando a estimular o trabalho em grupo.”	

<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
---------------------------------	------------------	--------------------

34E	“(…)permite também estimular a persistência para que não haja a tendência de desistir antes da “meta”, ainda que não se seja o primeiro(…) No jogo, tal como na vida, não devemos desistir das tarefas que nos propomos cumprir.”	
35E	“(…) promove vários aspectos importantes no desenvolvimento global da criança tais como, a sociabilidade (se o jogo é em grupo), o desenvolvimento físico (se é um jogo físico), as destrezas espaciais / temporais, as regras, como já referi, a alegria, as emoções, o receio de não se conseguir cumprir a tarefa, a tristeza de ter perdido.”	
36E	“É necessário saber gerir várias emoções mesmo depois do jogo ter terminado (…) esse é um período que também faz parte do jogo. Tal como na vida, a criança tem de aprender a gerir essas emoções.”	
37E	“Os jogos de sala, têm de ser mais contidos. Nestes, as crianças têm de entender que se deve respeitar a vez de cada um falar”.	
38E	“(…) ele realmente é um excelente motivador, embora o jogo tenha uma importância que vai ainda mais além pela sua própria essência (…) usá-lo só como motivador é quase reduzir as possibilidades que ele pode ter no desenvolvimento global da criança.”	
<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>

<b>6O</b>	“Quando o aluno – alvo terminou, levantou o braço e aguardou pela correcção da professora, calmamente.”	
<b>7O</b>	“Mas todos se souberam respeitar e encararam a aula como um jogo, em que há vencedores e vencidos”	O código também se integra na Unidade de Análise 2 e 3.
<b>8O</b>	“Os alunos ficaram visivelmente satisfeitos por terem realizado o jogo”	
<b>4AD</b>	“(…)será exibido durante 10 segundos”	
<b>5AD</b>	“(…)jogando em pares”	
<b>6AD</b>	“Participar”	O código também se integra na Unidade de Análise 3
<b>7AD</b>	“Ouvir”	O código também se integra na Unidade de Análise 3
<b>8AD</b>	“Comunicar”	O código também se integra na Unidade de Análise 3
<b>9AD</b>	“Relacionar”	O código também se integra na Unidade de Análise 3
<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
<b>15AD</b>	“Partilha”	



<sup>16</sup> <b>AD</b>	“Respeito”	
<sup>17</sup> <b>AD</b>	“Entreajuda”	
<sup>14</sup> <b>AD</b>	“Participação”	O código também se integra na Unidade de Análise 3
<sup>13</sup> <b>AD</b>	“Interesse”	O código também se integra na Unidade de Análise 2 e 3

### 2.5.3 – Grelha de Apresentação de Dados

#### Unidade de Análise 2

“Jogo como estratégia de motivação”

<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
7 I 1; 4 I 2; 4 I 6	“(…)o jogo simula a realidade (…) todas as crianças sentem uma grande curiosidade pelas coisas da vida”	Estes dados são iguais.
2 I 2	“A criança quando brinca, fá-lo com toda a seriedade”	O código também se integra na Unidade de Análise 1
4 I 4	“Através do jogo a criança adquire maior consciência das capacidades e vai moldando a sua personalidade, através do seu relacionamento com os outros.”	O código também se integra na Unidade de Análise 1
2 I 5	“Brincando, a criança aprende melhor a parte teórica.”	O código também se integra na Unidade de Análise 1
3 I 2	“Transformando a realidade na forma que lhe apetece. Esse é o lado lúdico da humanidade porque a transformação do real em simbólico tem um lado misterioso.”	O código também se integra na Unidade de Análise 1
8 I 1	“Aprender e descobrir novos “horizontes”, e novos conhecimentos do mundo e de cada um, é uma aventura fascinante. Se nesta aventura o jogo servir de estímulo para motivar o interesse, o empenhamento e a curiosidade da criança para ir mais além.”	O código também se integra na Unidade de Análise 3
<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
12 I 1	“A criança aprende melhor o que a cativa, e o jogo pedagógico é uma ótima ajuda para a cativar”	

8 I 2	“A criança resolve o que entende e que deseja entender, simulando a realidade através da actividade lúdica”	
5 I 3 ; 4 I 5	“(…)se pensarmos que as crianças conseguem estar a brincar horas e, às vezes, dedicadas apenas a um único jogo sem se cansar, pensaremos que têm facilidade de concentração”	Estes dados são iguais.
6 I 3	O (“O jogo é uma excelente forma de a trabalharem. (motivação)”	
5 I 4	O “O jogo é uma actividade lúdica com um carácter sério, sendo, no entanto, diferente do que denominamos por vida séria”	
6 I 4	“Qualquer jogo pretende levar a criança a atingir determinado objectivo, de forma lúdica”	
7 I 4	“Logo, é algo que deve ser levado a sério, sendo necessário o cumprimento das regras estipuladas no início do jogo”	O código também se integra na Unidade de Análise 1
8 I 4	“Este deve ser encarado como uma brincadeira”	
<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
9 I 4	“As crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo.”	O código também se integra na Unidade de Análise 3

11 <b>I</b> 4	“Isto acontece, porque a criança se empenha muito no jogo (devido à parte lúdica) e se entrega totalmente, fazendo uso máximo das suas capacidades.”	O código também se integra na Unidade de Análise 3
5 <b>I</b> 5	“Através do jogo, a criança sente-se motivada a treinar, até a aprender”	
9 <b>I</b> 6	“Os jogos têm um carácter motivador por excelência”	
5 <b>E</b>	“(…) a criança também sente o pretexto do jogo jogado, do jogo para chegar a um objectivo.”	O código também se integra na Unidade de Análise 3
6 <b>E</b>	“(…) devemos usar o jogo porque é natural nas crianças”	O código também se integra na Unidade de Análise 3
21 <b>E</b>	“O jogo é uma motivação para explorar e para descobrir”.	
25 <b>E</b>	“(…) O jogo permite novas descobertas (…)”	

<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
17 <b>E</b>	“Ela poderá estar a jogar um jogo por ainda lhe oferecer um desafio, por querer conquistar o domínio ou poderá estar a jogar um jogo por querer apenas experimentá-lo e não saber se gosta(…)”	

22 E	“(…)o jogo tem motivadores muito aliciantes por “pôr” a criança mais pequena a ouvir, sendo igualmente muito aliciante noutras idades (inclusive em adultos)”	
24 E	“(…) o jogo é muito aliciante em vários sentidos: o domínio das regras, a socialização com os restantes jogadores, a relação com as próprias regras bem como a margem de cumprimento/incumprimento das mesmas e a reacção do jogador quando ganha/perde.”	O código também se integra na Unidade de Análise 1
26 E	“(…)toda a actividade que implique movimento promove a adesão da criança.”	
27 E	“(…) considero o jogo em si importante (…) não deve ser só utilizado quando a criança está desmotivada porque dessa forma desvalorizamos a essência do jogo”.	
28 E	“O jogo é mais utilizado por mim enquanto aula propriamente dita, e é sempre bastante motivador para os alunos”.	

<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
29 E	“(…)posso realizar um “jogo oral”, não para os motivar, mas para cortar o “peso” que a actividade estava a ter (…)”	
1O	“Ficaram bastante entusiasmados por ser uma aula diferente em que lhes seria criado um desafio”	O código também se integra na Unidade de Análise 3

<b>2 O</b>	“O aluno - alvo mostrou – se muito atento e concentrado em escrever de forma que considerava correcta”	O código também se integra na Unidade de Análise 3
<b>3 O</b>	“À medida que ia registando as frases no papel, apresentava um grande entusiasmo por ter conseguido realizar a tarefa”	
<b>4 O</b>	“Demonstraram bastante concentração em realizar o trabalho de forma correcta, pelo silêncio que se sentiu na sala”	
<b>7 O</b>	“Mas todos se souberam respeitar e encararam a aula como um jogo, em que há vencedores e vencidos”	O código também se integra na Unidade de Análise 1 e 2.
<b>8 O</b>	“Os alunos ficaram visivelmente satisfeitos por terem realizado o jogo.”	O código também se integra na Unidade de Análise 3.
<b>12 AD</b>	“Motivação”	
<b>13 AD</b>	“Interesse”	O código também se integra na Unidade de Análise 1 e 3.

#### 2.5.4 – Grelha de Apresentação de Dados

##### Unidade de Análise 3

“Jogo como estratégia para a aprendizagem de conteúdos curriculares”.

<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
<b>8 I 1</b>	“ Aprender e descobrir novos ‘horizontes’, e novos conhecimentos do mundo e de cada, é uma aventura fascinante. Se nesta aventura o jogo servir de estímulo para motivar o interesse, o empenhamento	O código também se integra na Unidade de Análise 2

	e a curiosidade da criança para ir mais além.”	
9 I 1	“(…) o objectivo está cumprido, e a aposta numa aprendizagem saudável e interactiva também”	
10 I 1; 6 I 5; 8 I 6	“Os jogos dão às crianças a oportunidade para estudar o que as cativa.”	Estes dados são iguais.
11 I 1	“O jogo pedagógico, se for bem trabalhado com a criança, pode ser uma ajuda importante e muitas vezes fundamental, para que as dificuldades de aprendizagem sejam contornadas e ultrapassadas sem “dramas”, “choros” ou crises de falta de estímulo e auto-estima.”	O código também se integra na Unidade de Análise 1
6 I 2; 7 I 3	“O jogo é uma actividade que promove o diálogo e o respeito pelos outros”.	Estes dados são iguais.
6 I 2	“Se o jogo for partilhado, promove o respeito, o diálogo e não só, ensinando a combinar, a cooperar e suportar as contrariedades dos que possam surgir.”	
<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
8 I 3	“Temos de aceitar e respeitar os outros ao longo das nossas vidas, o jogo ajuda e muito a aprendermos isso mesmo.”	O código também se integra na Unidade de Análise 1
9 I 4	“As crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo.”	O código também se integra na Unidade de Análise 2

10 I 4	“Os conteúdos curriculares, por si só abordam temas que suscitam interesse por parte das crianças, mas se for possível trabalhá-los sob a forma de jogo, estes são compreendidos e interiorizados com maior naturalidade”	
11 I 4	“Isto acontece, porque a criança se empenha muito no jogo (devido à parte lúdica) e se entrega totalmente, fazendo uso máximo das suas capacidades.”	O código também se integra na Unidade de Análise 2
10 I 6	“Permitem através deles que se estude, ou trabalhe de uma forma cativante”	
1 E	“ O jogo é uma boa ferramenta / instrumento de aprendizagem (...)”	
2 E	“(…) independentemente de essa aprendizagem se consignada no currículo”.	
3 E	“Podemos utilizar o jogo como forma de desenvolvimento de várias competências na criança.”	O código também se integra na Unidade de Análise 1
<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
5 E	“(…) a criança também sente o pretexto do jogo jogado, do jogo para chegar a um objectivo.”	O código também se integra na Unidade de Análise 2
6 E	“(…) devemos usar o jogo porque é natural nas crianças”	O código também se integra na Unidade de Análise 2



7 E	“(…) é uma forma óptima de aprendizagem (…)”	
9 E	“ No 1º ano, é importante fazer a quantificação e associação dos números às respectivas quantidades. Podemos, nesse sentido usar, por exemplo, o jogo do “dominó” em que se têm de corresponder peças com o mesmo número de pintas”.	
10 E	“Por exemplo, através do “mastermind”, conseguimos que as crianças desenvolvam o raciocínio (…)”	
12 E	“(…) o jogo das ‘damas’ permite desenvolver a orientação espacial.	
13 E	“Podemos dar uma aula de Matemática no domínio dos números, se deixarmos as crianças jogar alguns jogos seleccionados por nós”	
<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
14 E	“ O jogo em si é que possibilita a actividade de Matemática, Língua Portuguesa...”	
16 E	“(…) há crianças que se inclinam para os jogos de orientação espacial, outros para construções em madeira, outros para jogos de domínio numérico ou lógico. Também quando vês a criança jogar consegues situá-la num determinado plano.”	O código também se integra na Unidade de Análise 1
20 E	“(…) uma boa estratégia para o professor ensinar.”	

<sup>1</sup> O	“Ficaram bastante entusiasmados por ser uma aula diferente em que lhes seria criado um desafio”	O código também se integra na Unidade de Análise 2
<sup>2</sup> O	“O aluno - alvo mostrou – se muito atento e concentrado em escrever de forma que considerava correcta”	O código também se integra na Unidade de Análise 2
<sup>5</sup> O	“Realizou uma auto – correcção do seu trabalho”	
<sup>7</sup> O	“Mas todos se souberam respeitar e encararam a aula como um jogo, em que há vencedores e vencidos”	O código também se integra na Unidade de Análise 1 e 2.
<sup>8</sup> O	“Os alunos ficaram visivelmente satisfeitos por terem realizado o jogo.”	O código também se integra na Unidade de Análise 2
<b>Código Dos Dados</b>	<b>Descrição</b>	<b>Observações</b>
<sup>2</sup> AD	“Ortografia”	
<sup>3</sup> AD	“Compreensão oral / escrita do que é dito”	
<sup>6</sup> AD	“Participar”	O código também se integra na Unidade de Análise 1.
<sup>7</sup> AD	“Ouvir”	O código também se integra na Unidade de Análise 1.

<sup>8</sup> AD	“Comunicar”	
<sup>9</sup> AD	“Relacionar”	O código também se integra na Unidade de Análise 1.
<sup>10</sup> AD	“Expressão oral / escrita”	
<sup>11</sup> AD	“Interpretação de palavras”	
<sup>1</sup> AD	“Memorização de palavras”	

## 2.6 – Análise de Dados

Segundo Coutinho (2005), através do paradigma interpretativo, a realidade é múltipla, intangível e holística, tendo os valores do investigador, influência no processo. Como refere o autor, os dados obtidos através dos vários instrumentos utilizados, são interpretados pelo investigador e de seguida, são descritos em forma de uma narrativa.

### 2.6.1 – Análise de dados da Unidade de Análise 1

Como refere um dos inquiridos, “o jogo faz parte integrante do imaginário infantil” (2 I 1). É considerada “uma mais valia muito importante para um crescimento que se deseja equilibrado, harmonioso e feliz” (6 I 1). Desta forma, como considera o entrevistado, “podemos utilizar o jogo como forma de desenvolvimento de várias competências na criança” (3 E).

É uma actividade que apela ao imaginário da criança em que é estimulado o “faz de conta” (3 I 1), e as leva “ao criativo” (6 I 6) e “ao imaginário” (7 I 6), o que ajuda a “preparar para assumir os papéis diferentes da vida” (3 I 6). Através do jogo, a homem vai

“transformando a realidade na forma que lhe apetece. Esse é o lado lúdico da humanidade porque a transformação do real em simbólico tem um lado misterioso” (3 I 2).

Segundo dois dos inquiridos, o jogo “é, no entanto, uma actividade com seriedade que em oposição à vida real, tem um lado lúdico e misterioso” (1 I 1; 1 I 2). Outro dos inquiridos considera que “a criança quando brinca, fá-lo com toda a seriedade” (2 I 2), aprendendo simultaneamente a viver “(...) em comunidade (3 I 4)” tendo em consideração “(...) as regras (...)” (4 I 1) inerentes a esta actividade. “O jogo é uma forma de lidar com o real, experimentar sem ser a sério” (2 I 6), que estimula “a autonomia” (3 I 3). “Considera-se, desta forma o jogo, como sendo uma preparação para a vida séria pela conquista da autonomia, da personalidade” (1 I 3; 1 I 4; 1 I 5), sendo uma forma igualmente eficaz para as crianças entenderem que “as regras (...) tal como existem normas de conduta e leis, na vida real auxiliam a vida” (2 I 4). Desta forma, a actividade designada por “jogo é muito aliciante em vários sentidos: o domínio das regras, a socialização com os restantes jogadores, a relação com as próprias regras bem como a margem de cumprimento /incumprimento das mesmas e a reacção do jogador quando ganha /perde” (24 E)

“Através do jogo a criança tem de tomar determinadas decisões e de assumir a responsabilidade dessas mesmas decisões” (2 I 3). Podemos concluir que a criança “através do jogo adquire maior consciência das capacidades e vai moldando a sua personalidade, através do seu relacionamento com os outros” (4 I 4). “O jogo é uma forma de estar na vida” (19 E). Na vida, quando se cumprem as regras da vida, ela corre de forma despreocupada e eficaz. Também o “(...) o jogo tem regras e o jogador, ao cumprir as regras particulares daquele jogo, pode chegar a um final de forma eficaz” (23 E). “Temos de aceitar e respeitar os outros ao longo das nossas vidas, o jogo ajuda e muito a aprendermos isso mesmo” (8 I 3). Também o entrevistado considera que encontramos “regras para aquele jogo funcionar, como para a vida...Raro é o jogo que tem uma regra que não seja uma regra da vida, do quotidiano. É muito mais interessante referir-mo-nos às regras e normas da vida através do jogo, por ser muito mais directo, mais concreto e palpável do que está a acontecer no momento, em que vez que afixar um cartaz com um conjunto regras” (23 E). Sendo assim, é possível, como recomendável, enunciar através de um jogo, as regras a ter em conta na escola e na sala de aula. É importante transmitir às crianças que “os jogos de sala, têm de ser mais contidos. Nestes, as crianças têm de entender que se deve respeitar a vez de cada um falar” (37 E). Devemos também explicar que “é necessário saber gerir várias emoções

mesmo depois do jogo ter terminado (...) esse é um período que também faz parte do jogo. Tal como na vida, a criança tem de aprender a gerir essas emoções” (36 E). É uma actividade realizada num determinado período de tempo que permite à criança começar a ter esta importante noção usada no dia-a-dia.

Segundo a pessoa entrevistada, o jogo quando aplicado na escola “promove vários aspectos importantes no desenvolvimento global da criança tais como, a sociabilidade (se o jogo é em grupo), o desenvolvimento físico (se é um jogo físico), as destrezas espaciais / temporais, as regras, como já referi, a alegria, as emoções, o receio de não se conseguir cumprir a tarefa, a tristeza de ter perdido” (35 E). Ele “permite também estimular a persistência para que não haja a tendência de desistir antes da “meta”, ainda que não se seja o primeiro (...) No jogo, tal como na vida, não devemos desistir das tarefas que nos propomos cumprir” (34 E). Através do jogo, as crianças conseguem interagir de “forma colectiva, consegue-se obter resultados diferentes do que quando o jogo é individual, ajudando a estimular o trabalho em grupo” (33 E). O jogo é uma actividade que muitas das vezes se pode realizar “jogando em pares” (5 AD). Por outro lado, normalmente é dada a possibilidade a todos os que nele intervêm de “participar” (6 AD), de “comunicar” (8 AD), o que leva a que os jogadores se possam “relacionar” (9 AD). Segundo um dos inquiridos, “o jogo pedagógico, se for bem trabalhado com a criança, pode ser uma ajuda importante e muitas vezes fundamental, para que as dificuldades de aprendizagem sejam contornadas e ultrapassadas sem “dramas”, “choros” ou crises de falta de estímulo e auto-estima” (11 I 1). É uma actividade que normalmente desperta “interesse” pelo conteúdo em estudo (13 AD), estimulando vários valores com a “participação” (14 AD), a “partilha” (15 AD), o “respeito” (16 AD) ou a “entreaajuda” (17 AD). Segundo o entrevistado, “também a nível comportamental da criança, em relação a si própria e na relação com os outros, através de jogos podemos observar muitos aspectos relativos ao estágio em que a criança está e isso é muito importante para ir ao encontro dela e delinear um “caminho” nas suas aprendizagens” (18 E). Há vários jogos que estimulam aspectos importantes na criança. Por exemplo, “o quem é quem permite desenvolver o conceito de inclusão e exclusão” (11 E), o jogo das damas permite desenvolver a orientação espacial (...)” (12 E). Se o “jogo for coordenado a um determinado tempo, valorizará quem realizar a tarefa no tempo delimitado” (32 E), ajudando, desta forma à percepção correcta do tempo. Por exemplo, planificação da aula de Inglês, foi referido que a mostragem dos cartões demoraria dez segundos, o que leva as crianças começarem a ter esta noção de tempo (“Será exibido durante 10 segundos” – 4 AD).

No entanto, nem todas as crianças se interessam pelo mesmo tipo de jogos. Como refere a pessoa entrevistada, “há crianças que se inclinam para jogos de orientação espacial, outros para construções em madeira, outros para jogos de domínio numérico ou lógico. Também quando vês a criança jogar, consegues situá-la num determinado plano” (16 E). Por outro lado, “toda a motricidade física e intelectual que ele promove e desperta” (5 I 1) são bastantes importantes numa aprendizagem segura e equilibrada. Uma das pessoas inquiridas, considera também que “brincando, a criança aprende melhor a parte teórica” (2 I 5), devendo, por isso, ser utilizado como uma estratégia de ensino. Para isso, um dos factores de grande importância que o jogo estimula é a “ouvir” (7 AD) não só as regras impostas, como também o que se vai desenrolando durante a actividade”.

“O jogo faz apelo à assiduidade” (5 I 6) bem como, o “desenvolvimento da personalidade são estimulados /desenvolvidos” (4 I 3).

Segundo a pessoa entrevistada, “ele realmente é um excelente motivador, embora o jogo tenha uma importância que vai ainda mais além pela sua própria essência (...) usá-lo só como motivador é quase reduzir as possibilidades que ele pode ter no desenvolvimento global da criança.” (38 E). Considera que “o jogo deve ter o seu lugar, não sendo preciso estar sempre jogar, mas jogar é uma forma em si” (8 E).

Na observação realizada na aula de inglês, “os alunos ficaram visivelmente satisfeitos por realizar o jogo” (8 O). Ficaram bastante entusiasmados “mas todos se souberam respeitar e encararam a aula como um jogo, em que há vencedores e vencidos” (7 O). “Quando o aluno – alvo terminou, levantou o braço e aguardou pela correcção da professora calmamente” (6 O), parecendo confirmar a criança entende que, mesmo jogando na aula, “o jogo tem objectivos e regras e quando não se cumprem as regras estipuladas, tal como na vida real, há consequências e devem ser assumidas” (31 E).

## 2.6.2 – Análise de dados da Unidade de Análise 2

Através do jogo, a criança vai “transformando a realidade na forma que lhe apetece. Esse é o lado lúdico da humanidade porque a transformação do real em simbólico tem um lado misterioso” (3 I 2). Apesar de o jogo ser uma actividade lúdica, “a criança quando brinca, fá-lo com toda a seriedade” (2 I 2). Como consideram três das pessoas inquiridas, “(...)o jogo simula a realidade (...) todas as crianças sentem uma grande curiosidade pelas

coisas a vida” ( 7 I 1 ; 4 I 2 ; 4 I 6). No entanto, “o jogo é uma actividade lúdica com carácter sério, sendo, no entanto, diferente do que denominamos por vida séria” (5 I 4). Através do jogo, “a criança resolve o que entende e que deseja entender, simulando a realidade através da actividade lúdica” (8 I 2) porque “brincando, a criança aprende melhor a parte teórica” (2 I 5). Desta forma, através do jogo podemos “aprender e descobrir novos horizontes, e novos conhecimentos do mundo e de cada um, é uma aventura fascinante. Se nesta aventura o jogo servir de estímulo para motivar o interesse, o empenhamento e a curiosidade da criança para ir mais além” (8 I 1).

“Através do jogo, a criança sente-se motivada a treinar e até a aprender” (5 I 5). “Qualquer jogo pretende levar a criança a atingir determinado objectivo, de forma lúdica” (6 I 4). Desta forma, sempre pensamos nesta actividade, associamo-la ao “interesse” (13 AD) que desperta nas crianças e à “motivação” (12 AD) que ele proporciona. Quando as crianças não estão muito motivadas para estudar uma determinada área curricular, “o jogo é uma excelente forma de a trabalharem (motivação)” (6 I 3). Por vezes, os adultos questionam-se quando se apercebem das dificuldades de concentração das crianças. Mas “(...) se pensarmos que as crianças conseguem estar a brincar horas e, às vezes, dedicadas apenas a um único jogo sem se cansar, pensaremos que têm facilidade de concentração” (5 I 3; 4 I 5). Concluímos, desta forma, que “a criança aprende melhor o que a cativa, e o jogo pedagógico é uma óptima ajuda para a cativar” (12 I 1). “As crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo” (9 I 4) e, por isso, “os jogos têm um carácter motivador por excelência” (9 I 6). “Logo, é algo que deve ser levado a sério, sendo necessário, o cumprimento das regras estipuladas no início do jogo” (7 I 4). Segundo, uma das pessoas inquiridas, “isto acontece porque a criança se empenha muito no jogo (devido à parte lúdica) e se entrega totalmente, fazendo uso máximo das suas capacidades” (11 I 4). “(...) Toda a actividade que implique movimento promove a adesão da criança” ( 26E) e “este deve ser encarado como uma brincadeira” (8 I 4). “Devemos usar o jogo porque é natural nas crianças” ( 6E) e, porque através do jogo, “a criança também sente o pretexto do jogo jogado, do jogo para chegar a um objectivo” (5E). “(...)O jogo é muito aliciante em vários sentidos: o domínio das regras, a socialização com os restantes jogadores, a relação com as próprias regras bem como a margem de cumprimento / incumprimento das mesmas e a reacção do jogador quando ganha / perde” ( 24E). Para além disso, “(...) o jogo tem motivadores muito aliciantes por pôr a criança mais pequena a ouvir, sendo igualmente muito aliciante noutras idades (inclusive em adultos)” ( 22E). “Através do jogo a criança adquire maior consciência das

capacidades e vai moldando a sua personalidade, através do seu relacionamento com os outros” (4I 4). “(...) O jogo permite novas descobertas (...)” (25E).

A pessoa entrevistada referiu que o jogo é mais utilizado por si, enquanto aula propriamente dita, e é sempre motivador para os alunos (“o jogo é mais utilizado por mim enquanto aula propriamente dita, e é sempre bastante motivador para os alunos” (28E). Considera que “o jogo é uma motivação para explorar e para descobrir” (21E). O jogo estimula a criança de diferentes formas. “Ela poderá estar a jogar um jogo por ainda lhe oferecer um desafio, por querer conquistar o domínio ou poderá estar a jogar um jogo por querer apenas experimentá-lo e não saber se gosta(...)” (17E). Segundo a pessoa entrevistada, o jogo é importante em si e não deve ser só utilizado quando a criança está desmotivada porque, dessa forma desvalorizamos a essência do jogo (“(...) considero o jogo em si importante (...) não deve ser só utilizado quando a criança está desmotivada porque dessa forma desvalorizamos a essência do jogo” (27E)). Como é referido por ela, “(...) posso realizar um “jogo oral”, não para os motivar, mas para cortar o “peso” que a actividade estava a ter (...)” (29E).

Na aula observada em foi realizada em forma de jogo, os alunos “ficaram bastante entusiasmados por ser uma aula diferente em que lhes seria criado um desafio” (1O). “O aluno - alvo mostrou – se muito atento e concentrado em escrever de forma que considerava correcta” (2O). “À medida que ia registando as frases no papel, apresentava um grande entusiasmo por ter conseguido realizar a tarefa” (3O). Ao longo do jogo, todos os alunos, “demonstraram bastante concentração em realizar o trabalho de forma correcta, pelo silêncio que se sentiu na sala” (4O). Depois de concluído o jogo havia crianças que pareciam mais felizes que outras, “mas todos se souberam respeitar e encararam a aula como um jogo, em que há vencedores e vencidos” (7O) e todos “os alunos ficaram visivelmente satisfeitos por terem realizado o jogo” (8O).

### 2.6.3 – Análise de dados da Unidade de Análise 3

Como refere uma das pessoas inquiridas, “aprender e descobrir novos horizontes, e novos conhecimentos do mundo e de cada, é uma aventura fascinante. Se nesta aventura o jogo servir de estímulo para motivar o interesse, o empenhamento e a curiosidade da criança para ir mais além.” (8 I 1), então, podemos considerar que “é uma forma óptima de



aprendizagem” (7E). Nos dias que correm, assistimos, por vezes, a uma grande desmotivação das crianças pelo ensino, que nos poderá levar a concluir que “os jogos dão às crianças a oportunidade para estudar o que as cativa” (10 I 1; 6 I 5; 8 I 6). Consideramos que é uma actividade em que é estimulada a “participação” (14 AD) de todos, e em que factores como, “comunicar” (8 AD) e o saber “ouvir” (7 AD) têm grande importância. “O jogo pedagógico, se for bem trabalhado com a criança, pode ser uma ajuda importante e muitas vezes fundamental, para que as dificuldades de aprendizagem sejam contornadas e ultrapassadas sem “dramas”, “choros” ou crises de falta de estímulo e auto-estima.” (11 I 1) Tendo em conta que “as crianças mobilizam todas as suas forças no jogo” (9 I 4), devemos aceitar que “o jogo é uma boa ferramenta/instrumento de aprendizagem” (1E) “independentemente de essa aprendizagem ser consignada no currículo” (2E). “Os conteúdos curriculares, por si só abordam temas que suscitem interesse por parte das crianças, mas se for possível trabalhá-los sob a forma de jogo, estes são compreendidos e interiorizados com maior naturalidade” (10 I 4). Consideramos que “isto acontece, porque a criança se empenha muito no jogo (devido à parte lúdica) e se entrega totalmente, fazendo uso máximo das suas capacidades” (11 I 4). “Devemos usar o jogo porque é natural nas crianças” (6E) e porque sabemos que “(...) a criança também sente o pretexto do jogo jogado, do jogo para chegar a um objectivo” (5 E). “O jogo em si é que possibilita a actividade de Matemática, Língua Portuguesa...” (14 E) Existem diversos jogos que poderemos utilizar estando associados ao ensino. “Podemos dar uma aula de Matemática no domínio dos números, se deixarmos as crianças jogar alguns jogos seleccionados por nós” (13 E). Poderemos igualmente, realizar jogos, cujo objectivo seja a “memorização de palavras” (1 AD), o aperfeiçoamento da “ortografia” (2 AD), ou o treino da “compreensão oral/escrita do que é dito” (3 AD). Sabemos que “no 1º ano, é importante fazer a quantificação e associação dos números às respectivas quantidades. Podemos, nesse sentido usar, por exemplo, o jogo do “dominó” em que se têm de corresponder peças com o mesmo número de pintas” (5 E). “Por exemplo, através do “mastermind”, conseguimos que as crianças desenvolvam o raciocínio (...)” (10 E). “O jogo das damas permite desenvolver a orientação espacial” (12 E). Se colocarmos à disposição dos nossos alunos vários jogos, verificaremos que “(...) há crianças que se inclinam para os jogos de orientação espacial, outros para construções em madeira, outros para jogos de domínio numérico ou lógico. Também quando vês a criança jogar consegues situá-la num determinado plano” (16 E). - assim considera a pessoa inquirida. O jogos são actividades motivadoras para os alunos que se poderão revelar “(...) uma boa estratégia para o

professor ensinar” (20 **E**). “Permitem através deles que se estude, ou trabalhe de uma forma cativante” (10 **I** 6).

“Podemos utilizar o jogo como forma de desenvolvimento de várias competências na criança” (3 **E**). “Se o jogo for partilhado, promove o respeito, o diálogo e não só, ensinando a combinar, a cooperar e suportar as contrariedades dos que possam surgir ” (6 **I** 2). Também outros dois inquiridos, consideram igualmente que “ o jogo é uma actividade que promove o diálogo e o respeito pelos outros” (6 **I** 2 ; 7 **I** 3). É um tipo de actividade que vários elementos costumam “participar” (6 **AD**), criando por isso uma relação entre vários indivíduos de um determinado grupo.

No início da aula observada, os alunos ao saberem que era em forma de jogo, “ficaram bastante entusiasmados por ser uma aula diferente em que lhes seria criado um desafio” (10 **O**). No decorrer do jogo, “o aluno – alvo mostrou-se muito atento e concentrado em escrever de forma que considerava correcta” (20 **O**). Quando o jogo, terminou, cada um dos alunos “realizou uma auto – correcção do seu trabalho” (5 **O**), e cada um verificou após confirmação da professora, qual era o par de alunos que tinha cometido menos erros, e dessa forma ganhou o jogo. Assim, as crianças conseguiram “relacionar” (9 **AD**) a “expressão oral/escrita” (10 **AD**) e verificar se tinham realizado uma correcta “interpretação de palavras” (10 **AD**). Depois de ter sido encontrado o par vencedor, pela aparência dos rostos das crianças houve crianças mais tristes do que outras por não terem ganhado o jogo. “Mas todos se souberam respeitar e encararam a aula como um jogo, em que há vencedores e vencidos” ( 7 **O**). Concluimos que foi uma aula importante porque “temos de aceitar e respeitar os outros ao longo das nossas vidas, o jogo ajuda e muito a aprendermos isso mesmo” (8 **I** 3). Findada a aula, verificámos que “os alunos ficaram visivelmente satisfeitos por terem realizado o jogo” ( 8 **O**). Como considera um dos inquiridos, no final de uma aula em aplicamos um jogo, sentimos que “(...)o objectivo está cumprido, e a aposta numa aprendizagem saudável e interactiva também” (9 **I** 1).

## **Capítulo 3 – CONCLUSÕES**

### **3.1 – A reflexão possível**

Neste capítulo apresentamos as conclusões, as limitações com que nos deparamos e recomendações. A questão de partida foi:

Entender o potencial do jogo, na aprendizagem das crianças do 1º ciclo.

Ao termos finalizado este trabalho, percebemos a vastidão de conteúdos inerentes a este tema. No entanto, a recolha de dados, realizada através da revisão da literatura e da utilização de vários instrumentos (Inquéritos por questionário; Entrevista; Observação; Análise de documentos), permitiu que chegássemos a respostas para a questão colocada inicialmente e a recomendações finais do estudo. Este tema, refere-se a um fenómeno que

merece continuar a ser alvo de estudo por outros investigadores. Pensamos que é uma actividade muito importante, não só para o desenvolvimento da criança, como também uma estratégia de aprendizagem que deveria ser considerada pelos factores que são inerentes ao jogo. Também Neto (1998, p.167) considera, que “os professores deveriam obter uma formação inicial, contínua e pós-graduada mais consistente e adequada sobre os fundamentos pedagógicos e científicos do jogo no desenvolvimento da criança”.

“O jogo faz parte integrante do imaginário infantil” (2 I 1). É uma actividade tão antiga como a humanidade. Schiller, citado por Chateau considera mesmo que, “o homem não é completo senão quando joga” (1975, p.15). No seu decorrer, é possível que se vá “transformando a realidade na forma que lhe apetece. Esse é o lado lúdico da humanidade porque a transformação do real em simbólico tem um lado misterioso” (3 I 2). Para Caillois, a actividade lúdica é expressa quando “o prazer que se sente com a resolução de uma dificuldade tão propriamente criada e tão arbitrariamente definida, que o facto de a solucionar, tem apenas a vantagem de satisfação íntima de o ter conseguido”. (Caillois, 1990, p.50). Como refere Caillois, o jogo é isso mesmo: um desafio, a resolução de uma problemática. “Através do jogo a criança tem de tomar determinadas decisões e de assumir a responsabilidade dessas mesmas decisões” (2 I 3), o que leva a que a criança tenha uma maior “autonomia” (3 I 3) necessária na aprendizagem das regras da “vida”.

É uma actividade que possibilita a “partilha” (AD 15) de várias tarefas, em que se fomenta o “respeito” (AD 16) entre todos os participantes, a “entretida” (AD 17), todos valores essenciais no desenvolvimento da criança. Para Neto (2001, p.194), “jogar/brincar é uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância, tornando uma área de grande atracção e interesse para os investigadores no domínio do desenvolvimento humano (...)”. Para a pessoa entrevistada, o jogo “(...) promove vários aspectos importantes no desenvolvimento global da criança tais como, a sociabilidade (se o jogo é em grupo), o desenvolvimento físico (se é um jogo físico), as destrezas espaciais / temporais, as regras, como já referi, a alegria, as emoções, o receio de não se conseguir cumprir a tarefa, a tristeza de ter perdido” (35 E). Também uma das pessoas inquiridas, considera que o jogo é “uma mais valia muito importante para um crescimento que se deseja equilibrado, harmonioso e feliz” (3 I 2). É uma actividade que nos permite conhecer melhor a nós próprios porque “através do jogo a criança adquire maior consciência das capacidades e vai moldando a sua personalidade, através do seu relacionamento com os outros” (4 I 4).

Para Huizinga, “todo o jogo tem regras” (Huizinga, 1990, p.14). Como refere Huizinga, citado por Kishimoto (1994), as crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo, e têm um grande respeito pelas regras impostas, de forma que o jogo não pode ser realmente definido por oposição ao “sério”.

Quando a criança joga, tem noção que “as regras (...) tal como existem normas de conduta e leis, na vida real que auxiliam a vida” (2 I 4) e que “(...) o jogo simula a realidade. Todas as crianças sentem uma grande curiosidade pelas coisas da vida” (7 I 1 ; 4 I 2 ; 4 I 6). Segundo a entrevistada, “(...) encontramos regras para aquele jogo funcionar, como para a vida...Raro é o jogo que tem uma regra, que não seja uma regra da vida, do quotidiano. É muito mais interessante referirmo-nos às regras e normas da vida através do jogo, por ser muito mais directo, mais concreto e palpável do que está a acontecer no momento, em que vez que afixar um cartaz com um conjunto regras” (30 E).

Desta forma, para além de aspectos que tornam o jogo uma actividade bastante motivadora e importante para o desenvolvimento da criança, também podemos associá-lo à aprendizagem de crianças de crianças do 1º ciclo.

Segundo Neto (2001), citando os autores Azevedo, Van der Kooij e Neto (1997), Christie (1997), Pessanha (1997/ 1994), Christie (1995), Vukelich (1991), Smillansky (1968), considera que

o jogo pode ser utilizado como um meio de utilização pedagógica com uma linguagem universal e um poder robusto de significação nas estratégias de ensino-aprendizagem. A existência de ambientes lúdicos em situações de aprendizagem escolar permite que as crianças obtenham mais facilidade em assimilar conceitos e linguagens progressivamente mais abstractas. Os estudos de investigação têm demonstrado que a percentagem de crianças que foram estimuladas a partir de contextos lúdicos obtêm maior sucesso e adaptação escolar de acordo com os objectivos pedagógicos perseguidos. (p.199)

Na aula que observámos (em que a estratégia para a obtenção para os objectivos de aprendizagem foi através de um jogo), “as crianças ficaram bastante entusiasmadas por ser uma aula diferente em que lhes seria criado um desafio” (1 O). “Demonstraram bastante concentração em realizar o trabalho de forma correcta, pelo silêncio que se sentiu na sala” (4 O) e, no final, como em qualquer jogo, houve vencedores e vencidos, “mas todos se

souberam respeitar e encararam a aula como um jogo, em que há vencedores e vencidos” (7 O).

Segundo Piaget (1978), não se pode negar a importância psicopedagógica dos jogos, segundo as formas de exercício, símbolo e regra. Este autor, pensa que estas três formas encontrarão sempre espaços na escola, em todos os níveis de ensino, desde que eficientemente trabalhados. Considera que outro dos factores importante a ser considerado, diz respeito ao papel do professor na selecção dos jogos a serem trabalhados com os alunos, no acompanhamento e orientação deste trabalho. O professor deverá “estar preparado” para a utilização deste tipo de suporte metodológico em situações de ensino. A sua intervenção deverá ser reduzida para motivar a cooperação entre os alunos, permitindo que eles tomem decisões por si mesmo, desenvolvendo a sua autonomia intelectual e social. Entende também que o professor se deve limitar a dar as regras do jogo ou a auxiliar os alunos a construí-las, permitindo que eles mesmos desenvolvam as estratégias para vencer o jogo. Para um dos inquiridos, “o jogo pedagógico, se for bem trabalhado com a criança, pode ser uma ajuda importante e muitas vezes fundamental, para que as dificuldades de aprendizagem sejam contornadas e ultrapassadas sem “dramas”, “choros” ou crises de falta de estímulo e auto-estima (11 I 1)”. Para o entrevistado, “(...) o jogo é a forma de estar na vida (...)”, podendo ser praticado não só como actividade lúdica, como também associado ao ensino de conteúdos curriculares (19 E). “Os conteúdos curriculares, por si, só abordam temas que suscitem interesse por parte das crianças, mas se for possível trabalhá-los sob a forma de jogo, estes são compreendidos e interiorizados com maior naturalidade” (10 I 4). “Isto acontece, porque a criança se empenha muito no jogo (devido à parte lúdica) e se entrega totalmente, fazendo uso máximo das suas capacidades” (11 I 4). Segundo Dewey, citado por Altet (1997), “o homem aprende pela experiência” (p.57) e é “o valor que lhes dão os sujeitos que aprendem, que permite a aprendizagem” (p.57). O professor utiliza várias estratégias para atingir o seu fim. Existem várias estratégias válidas, no entanto, devem adequar-se às necessidades de quem se ensina, como considera Altet (1997, p.59): “não basta que um determinado material e que alguns métodos tenham sido eficazes noutros tempos, é necessário que haja uma razão precisa para pensar que ambos podem provocar uma experiência de qualidade educativa”. Para o entrevistado, “(...) devemos usar o jogo porque é natural nas crianças” (6 E), considerando também que “(...) é uma forma óptima de aprendizagem (...)” (7 E). Pensa que “no 1º ano, é importante fazer a quantificação e associação de números às respectivas quantidades. Podemos, nesse sentido usar, por exemplo, o jogo do ‘dominó’ em que se têm de corresponder peças com o mesmo

número de pintas” (9 E). “Por exemplo, através do ‘mastermind’, conseguimos que as crianças desenvolvam o raciocínio (...)” (10 E) enquanto que “(...) o jogo das ‘damas’ permite desenvolver a orientação espacial. Em suma, o entrevistado, utiliza mais o jogo enquanto aula propriamente dita, e pensa que é sempre bastante motivador para os alunos (“o jogo é mais utilizado por mim enquanto aula propriamente dita, e é sempre bastante motivador para os alunos” (9 E) ), considerando “(...) uma boa estratégia para o professor ensinar” (20 E).

Freinet (1978), procura estabelecer uma distinção entre o jogo - trabalho e o trabalho - jogo, onde o jogo educativo toma o lugar do trabalho, quando é preciso que o trabalho dê tanta satisfação como o jogo. O jogo como trabalho, opõe-se ao trabalho como jogo. Neste sentido, defende uma escola tecnicamente preparada, onde se construa, não somente pelo estudo, como também pelo trabalho criador que é proporcionado pelo jogo. Também algumas das pessoas inquiridas consideram que os “jogos dão às crianças a oportunidade para estudar o que as cativa” (10 I 1 ; 6 I 5 ; 8 I 6). Balancho e Coelho (1996), referem que os alunos que são estimulados a algo que lhes interessa, reagem favoravelmente a esse estímulo; no entanto, é possível que as reacções não se traduzam num acto intencional, que se poderá manifestar pela inacção do aluno.

Segundo Rubin, Fein e Vandenberg, citados por Neto (2001, p.195), “o jogo promove o desenvolvimento cognitivo, capacidade verbal, produção divergente, habilidades manipulativas, resolução de problemas, processos mentais, capacidade de processar informação. Para Kishimoto,

qualquer jogo empregado pela escola aparece sempre como um recurso para a realização das finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil.  
(1994, p.22)

Através da recolha de vários dados, utilizando vários instrumentos (Inquéritos por questionário; Entrevista; Observação; Análise de documentos), e da revisão da literatura, pensamos ter criado uma coerência para podermos concluir que o jogo tem um grande potencial como actividade, na aprendizagem das crianças do 1º ciclo.

### **3.2 – Propostas**

Através da triangulação de dados obtidos, podemos concluir que o jogo deverá seguir determinados princípios que consideramos essenciais para que seja uma actividade proporcionadora de aprendizagens. Pensamos que é uma actividade com um papel muito importante para as crianças, não só pelo desenvolvimento que lhes proporciona enquanto pessoas, como pelos valores que lhes transmite. Para um dos inquiridos, “o jogo pedagógico, se for bem trabalhado com a criança, pode ser uma ajuda importante e muitas vezes fundamental, para que as dificuldades de aprendizagem sejam contornadas e ultrapassadas sem “dramas”, “choros” ou crises de falta de estímulo e auto-estima” (11 I 1). Segundo outro dos inquiridos, através do jogo, “a criança aprende melhor o que a cativa, e o jogo pedagógico é uma óptima ajuda para a cativar” (12 I 1).

Em todos os jogos, destacamos alguns princípios que consideramos essenciais para que seja uma actividade proporcionadora de actividades: princípio da liberdade, as limitações associadas aos jogos, as respectivas regras e a componente material. Dessa forma, nas páginas que se seguem, reunimos alguns dos dados que recolhemos e nos permitem sustentar esta consideração.

- Liberdade – Deve ser dada ao jogador a opção de participar / não participar no jogo. A sua prática deve ser voluntária. Nunca devemos forçar uma criança a participar neste tipo de actividade contra a sua vontade. Se o fizermos, o papel do jogo estará a ser distorcido. A criança não poderá abstrair-se do mundo real, como refere Chateau, não terá prazer, e essa actividade, intitulada como jogo, não será mais do que uma actividade forçada. Para Huizinga (1990), “o jogo é uma actividade voluntária. Sujeito a regras, deixa de ser jogo, podendo no máximo, ser uma imitação forçada” (p.10). Se a criança não quiser participar, poderemos elucidá-la das vantagens da actividade ser em forma de jogo e, dessa forma, a criança deverá repensar a sua decisão. Por vezes, as crianças, evitam jogar por poderem ser troçadas pelos colegas, pelas suas características e / ou defeitos na respectiva prática. Deveremos sempre assegurar de que todos os participantes se respeitam mutuamente, inclusivamente quando ganham / perdem. É importante explicarmos às crianças que “é necessário saber gerir várias emoções mesmo depois de o jogo ter terminado (...) esse é um período que também faz parte do jogo. Tal como na vida, a criança tem de aprender a gerir essas emoções” (36 E). A liberdade na realização do jogo permite que se estimulem vários valores importantes na aprendizagem, como a “participação” (14 AD), a “partilha” (15 AD), o “respeito” (16 AD) ou a “entreeajuda” (17 AD). As crianças devem ter liberdade na realização de algumas actividades, para distinguirem, com o auxílio do professor, os gestos



correctos dos gestos incorrectos. “Através do jogo, a criança tem de tomar determinadas decisões e de assumir a responsabilidade dessas mesmas decisões” (2 I 3). É importante que as crianças entendam que há actividades voluntárias e outras que são obrigatórias. Através da prática jogo, é-lhes possível compreender que é uma actividade voluntária, em que ninguém deve ser forçado a participar. No entanto, há outro tipo de actividades: as obrigatórias. Há exercícios voluntários em que é permitido optar (actividades voluntárias) ou seja, a resposta depende da decisão do aluno. Por exemplo, nas fichas de exercícios de matemática, por vezes, é pedido para que a criança opte por justificar a resposta através de cálculos / resolver os exercícios através de desenhos / explicar por palavras (...) para que tenha o exercício correcto. Noutras vezes, não é possível optar porque a questão é direccionada para uma única resposta (por exemplo: pede para justificar a resposta com cálculos) e, se a criança optar por outro tipo de resposta, tem o exercício errado (por exemplo se apresentar desenhos). Este é um conceito que, para nós adultos, parece simples porque já o interiorizámos. No entanto, para as crianças, o jogo ajuda muito a diferenciar o conceito “voluntário” do conceito “obrigatório”.

- Limitações do jogo: tempo / pontuação / espaço – Todos os jogos são limitados. Segundo Huizinga (1990), o jogo é uma actividade isolada e limitada ou seja, deverá ser jogada até ao fim dentro de certos limites como o espaço e o tempo. No entanto, considera que “(...) mesmo depois do jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória” (Huizinga, 1990, p.12). Callois (1958), também considera que o jogo, como fenómeno humano, é “(...) uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da exigência, realizada dentro de limites precisos de tempo e lugar e tem que ser livre, delimitado (...)” (p.26). Sendo assim, as crianças devem respeitar o factor tempo, como um dos limites impostos pela actividade. Independente da intensidade da actividade, quando o tempo acaba, o jogo pára e o jogo acaba. Embora raramente se verifique, em alguns jogos, o limite poderá verificar-se através pontuação, ou seja, o jogo apenas termina quando é atingido uma determinada pontuação. É importante que as crianças percebam que os jogos têm uma finalidade e, quando ela é atingida, o jogo acaba. A limitação do tempo nos jogos proporciona às crianças uma melhor percepção de tempo, importante, não só no desenrolar dos jogos, como na vida. Para o entrevistado, se o “jogo for coordenado a um determinado tempo, valorizará quem realizar a tarefa no tempo delimitado” (32 E), ajudando, desta forma, à ajuda de uma percepção correcta do tempo.

Muitos jogos, também são também limitados pelo espaço em que se desenrola, ou seja, exigem que se tenha uma noção espacial. Esta noção é fundamental para muitas aprendizagens (por exemplo, quando a criança escreve num caderno, deve ter a noção de que não deve ultrapassar as margens estabelecidas; ao escrever uma palavra, a criança sabe que as letras devem estar unidas, mas quando queremos escrever outra palavra, então já devemos deixar um pequeno espaço a separar as duas palavras; quando a criança tem de fazer parágrafo, sabe que tem de deixar um pequeno espaço desde a margem da folha...). Todas estas limitações, por vezes desmotivam as crianças quando elas prevêem que já não conseguem atingir o objectivo do jogo. O professor deve estimular a persistência de todas as crianças no desenrolar do jogo, para que não haja a tendência de desistir antes da “meta”, mesmo não sendo previsível vencer. Em qualquer jogo, como na vida, devemos esforçar-nos até acabarmos as tarefas e nunca desistir do que propusemos cumprir.

- Regras – Para Huizinga (1990), “todo o jogo tem regras” (p.14). Para que o jogo funcione, é necessário que seja regido por regras. As regras são fundamentais em todos os jogos, independentemente de serem mais ou menos rígidas. Para Chateau (1975), essas regras permitem que a criança descubra as condutas superiores considerando que, “(...) o jogo é o trabalho, o bem dever, o ideal da vida (p.16).” Segundo este autor, através do jogo, cresce a alma e a inteligência e, a partir dele, a criança começa a saber distinguir os comportamentos correctos, dos que comportamentos incorrectos. Os jogadores devem saber quais as regras dos jogos em que participam e quais as consequências caso não as cumpram. Dessa forma, são criadas condições para que os jogadores saibam o “caminho” a seguir, para atingir a finalidade do jogo. No jogo, tal como na vida, existem regras e objectivos que deverão ser cumpridos. Quando não se cumprem as regras estipuladas, tal como na vida real, há consequências que deverão ser assumidas. Um dos inquiridos considera que todos os jogos têm em consideração “as regras (...) tal como existem normas de conduta e leis, na vida real que auxiliam a vida” (2 I 4). Para o entrevistado, “(...) encontramos regras para aquele jogo funcionar, como para a vida...Raro é o jogo que tem uma regra que não seja uma regra da vida, do quotidiano. É muito mais interessante referir-mo-nos às regras e normas da vida através do jogo, por ser muito mais directo, mais concreto e palpável do que está a acontecer no momento, em vez de afixar um cartaz com um conjunto regras” (30 E). Pensa que todo “(...) o jogo tem regras e o jogador, ao cumprir as regras particulares daquele jogo, pode chegar a um final de forma eficaz” (23 E). Outro dos inquiridos, considera que “temos de aceitar e respeitar os outros ao longo das nossas

vidas, o jogo ajuda e muito a aprendermos isso mesmo” (8 I 3). “O jogo tem objectivos e regras e quando não se cumprem as regras estipuladas, tal como na vida real, há consequências e devem ser assumidas” (31 E). É também importante que as crianças percebam que existem diferentes tipos de regras consoante os diferentes espaços /actividades. Quando realizamos um jogo, há regras que poderão não ser as mesmas das aplicadas em contexto de aula, da mesma forma que as regras da sala de aula não as mesmas das que existem no recreio. O jogo proporciona esta aprendizagem às crianças de uma forma directa e palpável tornando-se de mais fácil compreensão do que se fosse apenas de forma teórica.

- **Componente material** – Em todos os jogos, temos de considerar os materiais de que vamos necessitar. Antes de realizarmos um jogo com os nossos alunos, devemos sempre verificar se temos disponíveis os materiais necessários à execução do mesmo. A existência / não existência dos materiais necessários ao jogo, poderá dessa forma, constituir um obstáculo à sua execução. Antes de aplicarmos um jogo aos nossos alunos, devemos também conhecê-lo bem e saber se os materiais que possuímos são adequados porque, enquanto reguladores do jogo, devemos demonstrar segurança e criar todas as condições para que a actividade se desenrole de forma tranquila e harmoniosa. Tal como os materiais do jogo são necessários para a sua execução, também o material escolar é necessário a todas as actividades que desenrolam na sala de aula. Esta poderá ser uma forma de mostrarmos aos alunos a necessidade de serem responsáveis pelo seu material escolar. Para Dewey, citado por Altet (1997), “o homem aprende pela experiência” (p.57) e é “o valor que lhes dão os sujeitos que aprendem, que permite a aprendizagem” (p.57). Através da experiência proporcionada pelo jogo, os alunos percebem que o material é essencial para o desenrolar do mesmo (referindo-nos ao material do jogo), assim como o material escolar é essencial ao desenrolar da aula.

### 3.2.1 – Propostas de jogos

A partir dos princípios que referenciámos e pensamos serem essenciais para que o jogo seja uma actividade proporcionadora de aprendizagens, propomos nas páginas que se seguem, uma esquematização de alguns jogos que poderão ser associados à aprendizagem. Nessa esquematização, relacionamos o objectivo do jogo e aquilo que ele pretende

potenciar, tendo em atenção as condições em que se realiza, e o critério adoptado para que se considere que haja êxito. Tomámos em consideração algumas observações relacionadas com os jogos propostos, como o facto de se poderem realizar associados a vários conteúdos curriculares. Procurámos sempre sustentar as nossas conclusões com dados obtidos através dos instrumentos utilizados, bem como da revisão da literatura realizada.

Objectivo	Jogo proposto	Condições de realização	Critério de êxito	Observações
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolvimento do raciocínio</li> </ul> <p>“Por exemplo, através do “mastermind”, conseguimos que as crianças desenvolvam o raciocínio (...)- (10 E)</p>	Jogo Mastermind	<ul style="list-style-type: none"> <li>Material: jogo</li> <li>Dois jogadores</li> <li>Respeito pelas regras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descobrir as peças escondidas, no menor número de lances possível.</li> </ul>	Utilizado para desenvolver o raciocínio. Poderá ser utilizado noutras áreas curriculares
Objectivo	Jogo proposto	Condições de realização	Critério de êxito	Observações
<ul style="list-style-type: none"> <li>Quantificação / Associação de “Segundo Rubin, Fein e Vandenberg, citados por Neto (2001, p.195), “o jogo promove o desenvolvimento cognitivo, a quantificação e associação dos números às respectivas quantidades divergente, habilidades manipulativas, resolução de problemas, processos mentais, que se têm de corresponder peças com o mesmo número de pintas”.</li> </ul>	Jogo do Dominó	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respeitar a limitação do jogo: n° de perguntas a fazer para descobrir a ordem das peças e respetivas regras impostas. (apresentação das regras em apêndice)</li> <li>Respeitar a limitação do jogo: conseguir ficar sem peças. (ao longo do jogo, é necessário associar o número de pintas ao seu respectivo número)</li> </ul> <p>(apresentação das regras em apêndice)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jogar todas as peças que se possui / Ficar sem peças.</li> </ul>	Poderá ser também utilizado na introdução de outros conceitos (exemplo: números pares e ímpares)
<p>(9 E)</p> <p>“Segundo Dewey, citado por Altet (1997), “o homem aprende pela experiência” (p.57) e é “o valor que lhes dão os sujeitos que aprendem, que permite a aprendizagem” (p.57)</p>				90

Objectivo	Jogo proposto	Condições de realização	Critério de êxito	Observações
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Formar frases, a partir de várias palavras escritas no quadro pelo professor e, posteriormente, leitura das mesmas a todos os intervenientes na aula.</li> </ul> <p>Desenvolvimento da:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● “Ortografia” (2 <b>AD</b>)</li> <li>● “Interpretação de palavras” (11 <b>AD</b>)</li> <li>● “Comunicar” (1 <b>AD</b>)</li> <li>● “Memorização de palavras” (8 <b>AD</b>)</li> <li>● “Garvey (1977), citado por Neto (2001, p.195), considera que ”a criança aprende a estruturar a linguagem através do jogo, isto é, brinca com verbalizações e ao fazê-lo, generaliza e adquire novas formas linguísticas”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Jogo de frases</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Material: folha de papel; lápis e borracha.</li> <li>● Jogo individual realizado em simultâneo por todos os alunos da turma</li> <li>● Respeito pelas regras impostas.</li> <li>● Respeitar a limitação do jogo: vence o aluno que realizar uma frase correcta (ortografia/sintaxe) em menos tempo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ler atentamente as palavras escritas no quadro e, a partir das mesmas, escrever uma frase com uma ortografia /sintaxe correctas. De seguida, é feita a leitura da frase a todos os intervenientes na turma. Ganha o aluno que realizar mais rapidamente a frase (correcta ao nível da ortografia /sintaxe)</li> </ul>	<p>Jogo importante em todas as áreas curriculares.</p>



Objectivo	Jogo proposto	Condições de realização	Critério de êxito	Observações
<p>● Estudo do Meio: jogo de revisão dos conhecimentos adquiridos ( corpo humano, os planetas...)</p> <p>“(...) qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o carácter educativo e pode receber também a denominação de jogo educativo.” (p.22) Considera também que todo o jogo, mesmo o utilizado na escola, como estratégia para motivar a aprendizagem, não deixa de ser um jogo na sua essência: “(...)todo o jogo é educativo em sua essência. Em qualquer tipo de jogo a criança sempre se educa” (Kishimoto, 1994, p.23)</p> <p>“Permitem através deles que se estude, ou trabalhe de uma forma cativante” (10 I 6)</p>	<p>Jogo dos animais / planetas (pode ser utilizado em qualquer temática de Estudo do Meio)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Material: Quadro (aula); giz.</li> <li>● Jogo realizado em grupos (turma dividida em três grupos)</li> <li>● Respeito pelas regras impostas.</li> <li>● Respeitar a limitação do jogo: tempo estipulado pelo professor. (ganha o jogo a equipa que terminar com mais pontos)</li> </ul>	<p>● Responder acertadamente às perguntas realizadas pelo professor. As perguntas são dirigidas a um elemento do grupo. Se não souber responder, poderá pedir auxílio a um dos elementos do grupo, havendo no entanto, somente três possibilidades de ajuda. A cada resposta acertada é dado um ponto ao respectivo grupo. A cada resposta errada, não é contabilizado qualquer ponto. Ganha a equipa com mais ponto, findado o tempo estipulado pelo professor.</p>	<p>Utilizado para desenvolver o raciocínio. Poderá ser utilizado noutras áreas curriculares.</p>





Objectivo	Jogo proposto	Condições de realização	Critério de êxito	Observações
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolvimento da orientação espacial (Matemática)</li> </ul> <p>“(…) o jogo das ‘damas’ permite desenvolver a orientação espacial. (12 E)</p> <p>“Segundo Rubin, Fein e Vandenberg, citados por Neto (2001, p.195), “o jogo promove o desenvolvimento cognitivo, capacidade verbal, produção divergente, habilidades manipulativas, resolução de problemas, processos mentais, capacidade de processar informação.”</p>	Jogo das Damas / de Xadrez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material: jogo</li> <li>• Dois jogadores</li> <li>• Respeito pelas regras impostas.</li> </ul> <p>(apresentação das regras dos jogos em apêndice)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descobrir as peças escondidas, recorrendo a um número limitado de questões.</li> </ul>	Jogo bastante importante no desenvolvimento cognitivo, sendo importante noutras áreas curriculares.

### **3.3 – Limitações constatadas**

Todas as pessoas a quem pedimos colaboração neste estudo, através dos inquéritos por questionário, da entrevista, ou da aula observada, de imediato se disponibilizaram para colaborar. Dessa forma, reunimos vários dados, oriundos de vários instrumentos que se revelaram muito importantes para compreendermos a problemática em questão. No entanto, nem sempre encontrámos disponibilidade imediata por parte das pessoas para colaborar connosco, o que se deveu ao factor de falta tempo pós-laboral, tendo atrasado, em certa medida, a obtenção dos dados para a conclusão do estudo.

Consideramos que o jogo é um tema que abrange várias temáticas, sendo um grande motivo de interesse, tanto para adulto como para a criança. Ao longo deste estudo percebemos que, embora não tenha sido inibidor de alcançar o objectivo, seria importante identificar os jogos mais apreciados em cada faixa etária. Alguns dos dados recolhidos permitem-nos constatar alguns dos jogos mais praticados nas respectivas faixas etárias. No entanto, esses dados foram interpretados apenas no sentido da problemática que procurámos compreender. De qualquer forma, essa seria uma boa proposta para um outro estudo...

### **3.4 – Novas Pistas**

Como refere Neto (1998, p.167), pensamos que “os professores deveriam obter uma formação inicial, contínua e pós-graduada mais consistente e adequada sobre os fundamentos pedagógicos e científicos do jogo no desenvolvimento da criança”. Consideramos que o jogo é uma actividade muito importante para a criança e com um grande potencial que tem vindo a ser subaproveitado.

No entanto, para que o jogo seja “inserido” nas escolas, o currículo escolar deveria ser redimensionado, e deveriam ser criados espaços de tempo para os jogos, a fim de que eles sejam respeitados e assumidos como uma possibilidade metodológica ao processo ensino aprendizagem. Seria gratificante que este e outros estudos sobre o jogo, que vão sendo realizados, servissem para elucidar mais agentes de educação da importância que o jogo tem para as crianças, quer seja dentro, ou fora do contexto escolar. Ao longo do nosso estudo, apercebemo-nos de que a realização de jogos colectivos (aqueles que são possíveis realizar em maior número no tempo lectivo) é de extrema importância, não só para

interacção de crianças de um grupo como também para a aceitação das diferenças (referimo-nos a qualidades e defeitos) de cada aluno. Kishimoto (1994, p.40), citando Piaget, refere que “a regra pressupõe a interacção de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social”. Considera que “(...)o jogo infantil progride de forma individual derivando da sua estrutura mental de cada criança, só podendo ser a própria a explicar o seu percurso”. Dessa forma, pensamos que os jogos de cariz individual também terão outras virtudes face aos colectivos. Essa seria uma temática interessante a ser desenvolvida em futuros estudos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, C. (2006) Jogos Rápidos na Sala de Aula do 1º ao 12º anos, Porto, Porto Editora
- Afonso, N (1997) Investigação Naturalista em Educação, Porto, Edições ASA
- Altet, M. (1997) As Pedagogias da Aprendizagem, Lisboa, Horizontes Pedagógicos, Instituto Piaget
- Amonachvili, C. (1991) “Um impulso vital”. In Correio da UNESCO. Ano 9, nº7, Julho, tradução: Clóvis Alberto Mendes de Moraes.
- Azevedo, M. (2003) Teses, Relatórios e Trabalhos Escolares, sugestões para estruturação da escrita (3ª ed.), Lisboa, Universidade Católica Editora
- Balancho, M. & Coelho, F. (1996) Motivar os alunos, criatividade na relação pedagógica: conceitos e práticas, Porto, Texto Editora.
- Bardin L. (1979) - A análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70
- Bogdan & Biklen (1994). Investigação Qualitativa em Educação. Porto. Porto Editora
- Brunelle, L. (1978) . O jogo pelo jogo, Rio de Janeiro: Zahar
- Bell, J. (1997). Como realizar um Projecto de Investigação. Lisboa: Gradiva
- Bousquet, Martine M. (1991) Um Oásis de Felicidade. In Correio da UNESCO. Ano 19, nº 7, Julho, tradução Clóvis Alberto Mendes de Moraes
- Callois, R. (1990). Os Jogos os Homens, Lisboa Edições Cotovia.
- Carmo, H. & Ferreira, M. (1998). Metodologias da Investigação: Guia para Auto aprendizagem. Universidade Aberta

Chateau, J. (1975). *A Criança e o Jogo*, Coimbra Atlântida Editora.

Coutinho, Clara Maria Gil Fernandes Pereira (2005), *Percursos da investigação em Tecnologia Educativa em Portugal: Uma abordagem Temática e metodológica a publicações científicas (1985 -2000)*, Braga, Universidade do Minho.

Drew, W. F., Olds, A. R. & Jr., H.F.O. (s/d). *Como motivar os seus alunos* (2ª ed.). Porto: Plátano Edições Técnicas.

Estrela, A. (1986) *Teoria e Prática de Observação de Classes: uma estratégia de formação de professores*.

Erikson, E. (1976) – *Infância e Sociedade*. Editora Zahar, Rio de Janeiro.

Freinet, C. (1978). *Pedagogia do bom-senso*. Lisboa: Moraes Ed. [1ªed.1967]

Hébert, M., Goyete, G., Boutin, G. (2008) *Investigação Qualitativa, Fundamentos e Práticas* (3ªed.) Lisboa: Instituto Piaget

Held, J. (1980) *O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica*. São Paulo: Summus Editorial.

Huizinga, J. (1951). *Homo Ludens – Ensaio sobre a Função Social do Jogo*, Paris: Gallimard.

Huizinga, Johan. (1990) *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2ª edição, Tradução: João Paulo Monteiro

Jacquin, G. (1963). *A Educação Pelo Jogo*, S. Paulo: Livraria São Paulo, Editora Flamboyant.

Kishimoto, T. (1994). *O Jogo e a Educação Infantil*, S. Paulo: Thomson Pioneira.

Leontiev, Alexis N. (1991) *Os Princípios Psicológicos da Brincadeira Pré – escolar*. In *Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem*. São Paulo: Ícone / Edusp, , tradução: Maria da Penha Villalobos

Mucchielli, (1987) . La Methode des Cas . Paris: E. S. F.

Neto, C. (1998). O desenvolvimento da criança e a perspectiva ecológica do jogo. In R. Krebs, F. Copetti & T. Beltram (Eds.). *Discutindo o Desenvolvimento Infantil* (pp. 161-164). Santa Maria - Brasil, SIEC - Santa Maria.

Neto, C. (2001). Aprendizagem, desenvolvimento e jogo de actividade física. In G. Guedes (Ed.). *Aprendizagem Motora: problemas e contextos*. (pp. 193-220). Lisboa: Edições FMH

Neto, C. (2003), Jogo & Desenvolvimento da Criança. Lisboa: F.M.H. Edições.

Péres, E. (2001), Os 100 melhores jogos infantis, Lisboa. Caminho

Piaget, J. (1978), A Formação do Símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 3ª edição, tradução: Álvaro Cabral e Christiano Monteiro

Rooyackers, P. (1996). 101 jogos musicais para crianças (2ª ed.). Mem Martins. Lyon Edições

Tuckman, B. W. (2000). Manual de Investigação em Educação (4ª ed.). Lisboa: Edições da Fundação Calouste Gulbenkian

Vygotsky, L. S. (1991) A Formação Social da Mente ( 4ª) São Paulo, Martins Fontes, edição, tradução: José Cipolla Neto e outros

Programas consultados:

Diciopédia X, Edição Especial DVD – ROM, Porto Editora Multimedia

Sites consultados:

<http://jogos-de-tabuleiro.blogspot.com/>

<http://www.festadocavalo.com.br/domino.htm>

<http://fpdamas.home.sapo.pt/regrasinter.htm>

<http://xadrezpt.com/blog/regras-xadrez/>

## APÊNDICES



## **APÊNDICE A (Entrevista feita)**

### Entrevista (transcrição)

Entrevistador – Boa tarde. Como combinámos, venho fazer a entrevista de que falámos há dias. Como já tinha dito, será garantida a confidencialidade. Os dados que vou obter através desta entrevista serão bastante importantes no estudo que estou a realizar. Há alguma dúvida?

Prof. Entrevistada – Não...

Entrevistador – Então, podemos começar.. Considera a seguinte afirmação: o jogo pode ser uma boa estratégia de motivação para os alunos, se associado à aprendizagem do currículo. Diz porque razão.

Prof. Entrevistada – ( 1 ) O jogo é uma boa ferramenta / instrumento de aprendizagem. ( 2 ) independentemente de essa aprendizagem ser consignada no currículo. ( 3 ) Podemos utilizar o jogo como forma de desenvolvimento de várias competências na criança e através dele, vamos “pôr” a criança a alcançar um determinado conteúdo porque, no fundo, ( 4 ) não estamos a utilizar o jogo como jogo, mas como um motivador. Sendo assim, ( 5 ) a criança também sente o pretexto do jogo jogado, do jogo para chegar um objectivo. O melhor é não usar o jogo como impulsionador de matéria, mas também usar o jogo como ele o jogo em si, ou seja, não devemos começar o jogo só para motivar os alunos, devemos usar ( 6 ) o jogo porque é natural nas crianças e, dessa forma, ( 7 ) é uma forma óptima de aprendizagem. É como dizermos que “um peixe está bem é dentro de água e que se as crianças aprenderem através do jogo é como se fossem peixes dentro de água”. Se não estivermos a jogar, estamos nos planos dos conceitos, a trabalhar de uma forma muito mais abstracta dependendo essa abstracção evidentemente da idade da criança. ( 8 ) O jogo deve ter o seu lugar, não sendo preciso estar sempre a jogar mas jogar é “uma forma em si.”

( 9 ) No 1ºano, é importante fazer a quantificação e associação dos números às respectivas quantidades. Podemos, nesse sentido usar, por exemplo, o jogo do “dominó” em que se têm de corresponder peças com o mesmo número de pintas. Posteriormente, quando se estão a juntar as faces de duas peças com o mesmo número de pintas, poder-se-á representar no quadro da sala um diagrama de setas em que se tenha de unir vários

conjuntos com o mesmo número de pintas. E há uma infinidade de actividades que podemos explorar a partir do jogo do dominó. Podemos também quantificar o número de pintas mas utilizando apresentações diferentes.

( 10 ) Por exemplo, através do “mastermind”, conseguimos que as crianças desenvolvam o raciocínio, o ( 11 ) “quem é quem” permite desenvolver o conceito de inclusão e exclusão, o ( 12 ) jogo das “damas” permite desenvolver a orientação espacial, pela necessidade de a criança ter de saber dispor as peças correctamente no tabuleiro. ( 13 ) Podemos dar uma aula de Matemática no domínio dos números, se deixarmos as crianças jogar alguns jogos seleccionados por nós, isto é, não temos de usar o jogo como motivador. Podemos começar pelo jogo, depois representar os resultados do jogo no quadro e posteriormente cada aluno representar numa folha de papel... Poderá ser assim, mas no meu entender, não deverá ser assim. ( 14 ) O jogo em si é que possibilita a actividade de Matemática, Língua Portuguesa...

( 15 ) Em Língua Portuguesa, utilizo o jogo “ler, ouvir e contar” porque as crianças têm de ler, escrever, ou seja as crianças vão da fala para a escrita... Contar é fundamental. É um jogo, e é o jogo em si o motivador, ou seja as crianças não vão não vão contar uma história como motivador para contar outras histórias. Da mesma forma, não fazemos os cartões de sílabas ou palavras para que depois não tenham qualquer sentido. Convém pô-las num determinado contexto. Em certas ocasiões, posso usar o jogo como motivador e noutras ocasiões posso usar o jogo pelo jogo, não deixando de ser igualmente motivador para as crianças... Numa tarde de aula, posso dizer às crianças que podem que podem ir à estante buscar o jogo que quiserem e ( 16 ) há crianças que se inclinam para jogos de orientação espacial, outros para construções em madeira, outros para jogos de domínio numérico ou lógico. Também quando vês a criança jogar, consegues situá-la num determinado plano. ( 17 ) Ela poderá estar a jogar um jogo por ainda lhe oferecer um desafio, por querer conquistar o domínio ou poderá estar a jogar um jogo por querer apenas experimentá-lo e não saber se gosta, ou por ser o jogo que sabe jogar bem e lhe dá segurança... Há vários aspectos ao nível do comportamento, não só dos objectivos a atingir nas áreas curriculares, de matéria propriamente dita. ( 18 ) Também a nível comportamental da criança, em relação a si própria e na relação com os outros, através de jogos podemos observar muitos aspectos relativos ao estágio em que a criança está e isso é muito importante para ir ao encontro dela e delinear um “caminho” nas suas aprendizagens.

Entrevistador – Provavelmente, utilizas o jogo para motivar os alunos quando estão desmotivados. Por que motivo o fazes?

Prof. Entrevistada – Sobretudo nas crianças mais pequenas ( 19 ) o jogo é a forma de estar na vida, podendo ser, por isso, ( 20 ) uma boa estratégia para o professor ensinar. ( 21 ) O jogo é uma motivação para explorar e para descobrir. Tem alguns motivadores que são muito importantes para despertar os interesses da criança, sobretudo a pequena por ter ainda dificuldade ao ouvir a informação em sequência. ( 22 ) O jogo tem motivadores muito aliciantes por “pôr” a criança mais pequena a ouvir, sendo igualmente muito aliciante noutras idades (inclusive em adultos). É uma actividade que a uma adesão a uma descoberta do conhecimento porque tem todo o corpo a agir, isto é, ( 23 ) o jogo tem regras e o jogador, ao cumprir as regras particulares daquele jogo, pode chegar a um final de forma eficaz. Desta forma, ( 24 ) o jogo é muito aliciente em vários sentidos: o domínio das regras, a socialização com os restantes jogadores, a relação com as próprias regras bem como a margem de cumprimento/incumprimento das mesmas e a reacção do jogador quando ganha/perde. ( 25 ) O jogo permite novas descobertas se implicarem movimento, sendo mais notório esse facto na criança, porque é um ser em crescimento, de movimento interno. Assim sendo, ( 26 ) toda a actividade que implique movimento promove a adesão da criança. O que é difícil para a criança é estar parada, sentada a ouvir porque não é natural na criança estar parada externamente a ouvir.

Raramente utilizo um jogo por os alunos estarem desmotivados. No meu caso, quando sinto que o grupo está desatento nesse dia, raramente utilizo o jogo. Mais facilmente, porque é o mais natural em mim, passo para o movimento e para a música, através do “canto e gesto”, mas raramente utilizo o jogo para motivar as crianças se estiverem desmotivadas. Utilizo todos os dias vários jogos em várias ocasiões, mas não necessariamente para os motivar, porque ( 27 ) considero o jogo em si importante. Considero, que o jogo não deve ser só utilizado quando a criança está desmotivada porque dessa forma desvalorizamos a essência do jogo. No entanto, considero que o jogo por partir da essência da criança, é naturalmente é um motivador. É claro que dependerá de professor para professor. Eu gosto de cantar com os alunos quando estão desmotivados eles, mas poderão haver professores que possam fazer uma sessão de adivinhas ou anedotas, área em que não tenho grande jeito... Quando canto, as crianças ficam descontraídas e posteriormente retomamos a aula. ( 28 ) O jogo é mais utilizado por mim enquanto aula propriamente dita, e é sempre bastante motivador para os alunos.

Claro que se estiver a trabalhar por exemplo a disciplina de Língua Portuguesa e os alunos estiverem distraídos, ( 29 ) posso realizar um “jogo oral”, não para os motivar, mas para cortar o “peso” que a actividade estava a ter enquanto tarefa e que, por qualquer razão, não estava a despertar a atenção das crianças. Por isso, posso mudar para uma tarefa que pode ser, ou não, o jogo.

Entrevistador – O jogo tem uma grande importância no desenvolvimento global da criança. Porquê?

Prof. Entrevistada – As crianças da idade que ensino actualmente (1ºano), reagem particularmente a um jogo em grupo (por exemplo: jogo do telefone, em que se tem de passar a mensagem ao ouvido de cada colega até chegar a mim para verificar se a palavra é a mesma que foi dita inicialmente ou não). Tudo isto é muito divertido para as crianças e, durante o desenrolar do jogo, costumam acontecer situações engraçadas. E até o que acontece ao longo do jogo é motivador da chamada de atenção de todos, ou porque não estão a fazer como estava estabelecido na regra, ou porque não funcionou e o que temos de fazer para que funcione e, logo no momento, ( 30 ) encontramos regras para aquele jogo funcionar, como para a vida...Raro é o jogo que tem uma regra que não seja uma regra da vida, do quotidiano. É muito mais interessante referir-mo-nos às regras e normas da vida através do jogo, por ser muito mais directo, mais concreto e palpável do que está a acontecer no momento, em que vez que afixar um cartaz com um conjunto regras.

( 31 ) O jogo tem objectivos e regras e quando e quando não se cumprem as regras estipuladas, tal como na vida real, há consequências e devem ser assumidas.

Quando falamos do desenvolvimento da criança, podemos exemplificar com o jogo de “galos” que os rapazes adoram dos sete aos nove anos de idade. Nesta idade, os rapazes têm necessidade de se confrontar fisicamente e medir forças entre si. Neste jogo, organiza-se esse confronto, tendo, no entanto, um envolvimento com uma história que, pode de alguma forma trazer, um pouco de mais contenção à própria luta. É um jogo de luta, mas como qualquer jogo, tem regras e deverão ser cumpridas para o seu bom funcionamento. E mesmo neste jogo, tal como nos outros, é realçado o respeito pelo outro. Através deste jogo, cada jogador fica a conhecer melhor a sua própria força e os seus pontos fracos.

Se for um ( 32 ) jogo coordenado a um determinado tempo, a criança sabe que ganha quem realizar a tarefa no tempo delimitado (ajuda à percepção de tempo). Percebe também que pode ganhar noutro jogo porque o resultado não é definitivo, mas relativo a cada jogo.

Há jogos colectivos que ajudam à percepção de que, por vezes, ( 33 ) de forma colectiva, consegue-se obter resultados diferentes do que quando o jogo é individual, ajudando a estimular o trabalho em grupo. O jogo ( 34 ) permite também estimular a persistência para que não haja a tendência de desistir antes da “meta”, ainda que não se seja o primeiro. É um “caminho” a fazer com as crianças que têm tendência a desistir quando sabem que não vão ganhar o jogo. ( 34 ) No jogo, tal como na vida, não devemos desistir das tarefas que nos propomos cumprir. ( 35 ) O jogo promove vários aspectos importantes no desenvolvimento global da criança tais como, a sociabilidade (se o jogo é em grupo), o desenvolvimento físico (se é um jogo físico), as destrezas espaciais / temporais, as regras, como já referi, a alegria, as emoções, o receio de não se conseguir cumprir a tarefa, a tristeza de ter perdido. ( 36 ) É necessário saber gerir várias emoções mesmo depois do jogo ter terminado. Apesar de ser um período posterior ao jogo, ( 36 ) esse é um período que também faz parte do jogo. Tal como na vida, a criança tem de aprender a gerir essas emoções. Também é importante observar o posicionamento da criança perante o jogo: ver se a criança joga porque gosta, porque lhe dá felicidade ou simplesmente, por ter facilidade nesse mesmo jogo. ( 37 ) Os jogos exteriores são inevitavelmente diferentes dos de sala. Os jogos de sala, têm de ser mais contidos. Nestes, as crianças têm de entender que se deve respeitar a vez de cada um falar. No jogo do “Uno”, por exemplo, ganha quem diz primeiro “Uno”, noutros isso não tem importância. Daí o jogo ser tão importante em si. E quem o utiliza apenas como motivador, faz bem em utilizá-lo como motivador porque ( 38 ) ele realmente é um excelente motivador, embora o jogo tenha uma importância que vai ainda mais além pela sua própria essência. Na situação de jogo, qualquer um gosta de estar e, ( 38 ) usá-lo só como motivador é quase reduzir as possibilidades que ele pode ter no desenvolvimento global da criança.

## **APÊNDICE B (Inquéritos por questionário)**

### 3.9.1 –Inquérito por questionário

### Inquérito nº 1

Por favor, coloque um X no quadrado, que melhor se adapta à sua opinião.

1. O “jogo”, enquanto actividade, faz parte integrante do desenvolvimento da criança.

☐ “a função do jogo infantil é exactamente libertar a espécie humana destes resíduos da mentalidade primitiva.” (Stanley Hall)

( 1 ) ☒ “É, no entanto, uma actividade com seriedade que, em oposição à vida real, tem um lado lúdico e misterioso.” (Chateau)

☐ “Considera-se, desta forma o jogo, como sendo uma preparação para a vida séria pela conquista da autonomia, da personalidade”

Explique a sua opção ( 2 ) O jogo faz parte integrante do imaginário infantil. ( 3 ) O “faz de conta”, ( 4 ) as regras, ( 5 ) toda a motricidade física e ( 6 ) intelectual que ele promove e desperta, é sem dúvida uma mais valia muito importante para um “crescimento” que se deseja equilibrado, harmonioso e feliz.

2. O jogo é uma forma de motivar à criança para atingir um determinado fim.

☐ “O jogo é uma actividade lúdica com um carácter sério, sendo, no entanto, diferente do que denominamos por vida séria.”

( 7 ) ☒ “(...)o jogo simula a realidade (...) todas as crianças sentem uma grande curiosidade pelas coisas da vida.”

☐ “(...)se pensarmos que as crianças conseguem estar a brincar horas e, às vezes, dedicadas apenas a um único jogo sem se cansar, pensaremos que têm facilidade de concentração.”



Explique a sua opção ( 8 ) Aprender e descobrir novos “horizontes”, e novos conhecimentos do mundo e de cada um, é uma aventura fascinante. Se nesta aventura o jogo servir de estímulo para motivar o interesse, o empenhamento e a curiosidade da criança para ir mais além. Então, o objectivo ( 9 ) está cumprido, e a aposta numa aprendizagem saudável e interactiva também.

3. Os jogos pedagógicos realizados na sala de aula são uma estratégia motivar as crianças para a aprendizagem de conteúdos curriculares?

( 10 ) ☒ “(...) os jogos dão às crianças a oportunidade para estudar o que as cativa.” (Drew, Olds e Olds Jr)

☐ “(...) as crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo” (Drew, Olds e Olds Jr)

☐ “O jogo é uma actividade que promove o diálogo e o respeito pelos outros (...)” (Drew, Olds e Olds Jr)

Explique a sua opção ( 11 ) O jogo pedagógico, se for bem trabalhado com a criança, pode ser uma ajuda importante e muitas vezes fundamental, para que as dificuldades de aprendizagem sejam contornadas e ultrapassadas sem “dramas”, “choros” ou crises de falta de estímulo e auto-estima. ( 12 ) A criança aprende melhor o que a cativa, e o jogo pedagógico é uma ótima ajuda para a cativar.

Por favor, coloque um **X** no quadrado, que melhor se adapta à sua opinião.

1. O “jogo”, enquanto actividade, faz parte integrante do desenvolvimento da criança.

☐ “a função do jogo infantil é exactamente libertar a espécie humana destes resíduos da mentalidade primitiva.” (Stanley Hall)

( 1 ) ☒ “É, no entanto, uma actividade com seriedade que, em oposição à vida real, tem um lado lúdico e misterioso.” (Chateau)

☐ “Considera-se, desta forma o jogo, como sendo uma preparação para a vida séria pela conquista da autonomia, da personalidade”

Explique a sua opção A criança quando brinca, ( 2 ) fá-lo com toda a seriedade, vivendo essa actividade com toda a verdade, transformando a realidade ( 3 ) na forma que lhe apetece. Esse é o lado lúdico da humanidade porque a transformação do real em simbólico tem um lado misterioso, pois tudo o que é simbólico é um salto para o mistério.

2. O jogo é uma forma de motivar à criança para atingir um determinado fim.

☐ “O jogo é uma actividade lúdica com um carácter sério, sendo, no entanto, diferente do que denominamos por vida séria.”

( 4 ) ☒ “(...)o jogo simula a realidade (...) todas as crianças sentem uma grande curiosidade pelas coisas da vida.”

☐ “(...)se pensarmos que as crianças conseguem estar a brincar horas e, às vezes, dedicadas apenas a um único jogo sem se cansar, pensaremos que têm facilidade de concentração.”

Explique a sua opção ( 5 ) A criança resolve o que entende e que deseja entender, simulando a realidade através da actividade lúdica.

3. Os jogos pedagógicos realizados na sala de aula são uma estratégia motivar as crianças para a aprendizagem de conteúdos curriculares?

☐ “(...) os jogos dão às crianças a oportunidade para estudar o que as cativa.” (Drew, Olds e Olds Jr)

☐ “(...) as crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo” (Drew, Olds e Olds Jr)

( 6) ☒ “O jogo é uma actividade que promove o diálogo e o respeito pelos outros (...)”(Drew, Olds e Olds Jr)

Explique a sua opção ( 7 )Se o jogo for partilhado, promove o respeito, o diálogo e não só, ensinando a combinar, a cooperar e suportar as contrariedades dos que possam surgir.

### 3.9.1–Inquérito por questionário

### Inquérito nº 3

Por favor, coloque um X no quadrado, que melhor se adapta à sua opinião.

1. O “jogo”, enquanto actividade, faz parte integrante do desenvolvimento da criança.

☐ “a função do jogo infantil é exactamente libertar a espécie humana destes resíduos da mentalidade primitiva.” (Stanley Hall)

☐ “É, no entanto, uma actividade com seriedade que, em oposição à vida real, tem um lado lúdico e misterioso.” (Chateau)

( 1 ) ☒ “Considera-se, desta forma o jogo, como sendo uma preparação para a vida séria pela conquista da autonomia, da personalidade”

Explique a sua ( 2 ) Através do jogo a criança tem de tomar determinadas decisões e de assumir a responsabilidade dessas mesmas decisões, assim, ( 3 ) a autonomia e ( 4 ) o desenvolvimento da personalidade são estimulados / desenvolvidas.

2. O jogo é uma forma de motivar à criança para atingir um determinado fim.

☐ “O jogo é uma actividade lúdica com um carácter sério, sendo, no entanto, diferente do que denominamos por vida séria.”

☐ “(...)o jogo simula a realidade (...) todas as crianças sentem uma grande curiosidade pelas coisas da vida.”

( 5 ) ☒ “(...)se pensarmos que as crianças conseguem estar a brincar horas e, às vezes, dedicadas apenas a um único jogo sem se cansar, pensaremos que têm facilidade de concentração.”

Explique a sua opção E se não têm essa capacidade, ( 6 ) o jogo é uma excelente forma de a trabalharem.

3. Os jogos pedagógicos realizados na sala de aula são uma estratégia motivar as crianças para a aprendizagem de conteúdos curriculares?

☐ “(...) os jogos dão às crianças a oportunidade para estudar o que as cativa.” (Drew, Olds e Olds Jr)

☐ “(...) as crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo” (Drew, Olds e Olds Jr)

( 7) ☒ “O jogo é uma actividade que promove o diálogo e o respeito pelos outros (...)”(Drew, Olds e Olds Jr)

Explique a sua opção Porque ( 8 ) temos de aceitar e respeitar os outros ao longo das nossas vidas, o jogo ajuda e muito a aprendermos isso mesmo.

### 3.9.1–Inquérito por questionário

### Inquérito nº 4

Por favor, coloque um X no quadrado, que melhor se adapta à sua opinião.

1. O “jogo”, enquanto actividade, faz parte integrante do desenvolvimento da criança.

☐ “a função do jogo infantil é exactamente libertar a espécie humana destes resíduos da mentalidade primitiva.” (Stanley Hall)

☐ “É, no entanto, uma actividade com seriedade que, em oposição à vida real, tem um lado lúdico e misterioso.” (Chateau)

( 1 ) ☒ “Considera-se, desta forma o jogo, como sendo uma preparação para a vida séria pela conquista da autonomia, da personalidade”

Explique a sua opção ( 2 ) O jogo exige o cumprimento de regras, tal como existem normas de conduta e leis, na vida real que auxiliam a vida ( 3 ) em comunidade. ( 4 ) Através do jogo a criança adquire maior consciência das capacidades e vai moldando a sua personalidade, através do seu relacionamento com os outros.

2. O jogo é uma forma de motivar à criança para atingir um determinado fim.

( 5 ) ☒ “O jogo é uma actividade lúdica com um carácter sério, sendo, no entanto, diferente do que denominamos por vida séria.”

☐ “(...)o jogo simula a realidade (...) todas as crianças sentem uma grande curiosidade pelas coisas da vida.”

☐ “(...)se pensarmos que as crianças conseguem estar a brincar horas e, às vezes, dedicadas apenas a um único jogo sem se cansar, pensaremos que têm facilidade de concentração.”

Explique a sua opção ( 6 ) Qualquer jogo pretende levar a criança a atingir determinado objectivo, de forma lúdica. ( 7 ) Logo, é algo que deve ser levado a sério, sendo necessário o cumprimento das regras estipuladas no início do jogo. ( 8 ) Este deve ser encarado como uma brincadeira, contrastando com a vida séria que, por vezes, somos levados a seguir.

3. Os jogos pedagógicos realizados na sala de aula são uma estratégia motivar as crianças para a aprendizagem de conteúdos curriculares?

☐ “(...) os jogos dão às crianças a oportunidade para estudar o que as cativa.” (Drew, Olds e Olds Jr)

( 9) ☒ “(...) as crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo” (Drew, Olds e Olds Jr)

☐ “O jogo é uma actividade que promove o diálogo e o respeito pelos outros (...)”(Drew, Olds e Olds Jr)

Explique a sua opção ( 10 ) Os conteúdos curriculares, por si só abordam temas que suscitam interesse por parte das crianças, mas se for possível trabalhá-los sob a forma de jogo, estes são compreendidos e interiorizados com maior naturalidade, ficando até por vezes, melhor consolidados. ( 11 ) Isto acontece, porque a criança se empenha muito no jogo (devido à parte lúdica) e se entrega totalmente, fazendo uso máximo das suas capacidades.

### 3.9.1–Inquérito por questionário

### Inquérito nº 5

Por favor, coloque um X no quadrado, que melhor se adapta à sua opinião.

1. O “jogo”, enquanto actividade, faz parte integrante do desenvolvimento da criança.

☐ “a função do jogo infantil é exactamente libertar a espécie humana destes resíduos da mentalidade primitiva.” (Stanley Hall)

☐ “É, no entanto, uma actividade com seriedade que, em oposição à vida real, tem um lado lúdico e misterioso.” (Chateau)

( 1 ) ☒ “Considera-se, desta forma o jogo, como sendo uma preparação para a vida séria pela conquista da autonomia, da personalidade”

Explique a sua opção ( 2 ) Brincando, a criança aprende melhor a parte teórica. ( 3 ) Passa pela experiência do que lhe está a ser ensinado.

2. O jogo é uma forma de motivar à criança para atingir um determinado fim.

☐ “O jogo é uma actividade lúdica com um carácter sério, sendo, no entanto, diferente do que denominamos por vida séria.”

☐ “(...)o jogo simula a realidade (...) todas as crianças sentem uma grande curiosidade pelas coisas da vida.”

( 4 ) ☒ “(...)se pensarmos que as crianças conseguem estar a brincar horas e, às vezes, dedicadas apenas a um único jogo sem se cansar, pensaremos que têm facilidade de concentração.”

Explique a sua opção ( 5 ) Através do jogo, a criança sente-se motivada a treinar, até a aprender.

3. Os jogos pedagógicos realizados na sala de aula são uma estratégia motivar as crianças para a aprendizagem de conteúdos curriculares?

☐



( 6) **X** “(...) os jogos dão às crianças a oportunidade para estudar o que as cativa.” (Drew, Olds e Olds Jr)

☐ “(...) as crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo” (Drew, Olds e Olds Jr)

☐ “O jogo é uma actividade que promove o diálogo e o respeito pelos outros (...)”(Drew, Olds e Olds Jr)

Explique a sua opção Pelas mesmas razões, referidas anteriormente.

### 3.9.1–Inquérito por questionário

### Inquérito nº 6

Por favor, coloque um **X** no quadrado, que melhor se adapta à sua opinião.

1. O “jogo”, enquanto actividade, faz parte integrante do desenvolvimento da criança.

☐ “a função do jogo infantil é exactamente libertar a espécie humana destes resíduos da mentalidade primitiva.” (Stanley Hall)

☐ “É, no entanto, uma actividade com seriedade que, em oposição à vida real, tem um lado lúdico e misterioso.” (Chateau)

( 1 ) ☒ “Considera-se, desta forma o jogo, como sendo uma preparação para a vida séria pela conquista da autonomia, da personalidade”

Explique a sua opção Desde sempre ( 2 ) o jogo é uma forma de lidar com o real, experimentar sem ser a sério, e assim ( 3 ) preparar para assumir os papéis diferentes da vida.

2. O jogo é uma forma de motivar à criança para atingir um determinado fim.

☐ “O jogo é uma actividade lúdica com um carácter sério, sendo, no entanto, diferente do que denominamos por vida séria.”

( 4 ) ☒ “(...)o jogo simula a realidade (...) todas as crianças sentem uma grande curiosidade pelas coisas da vida.”

☐ “(...)se pensarmos que as crianças conseguem estar a brincar horas e, às vezes, dedicadas apenas a um único jogo sem se cansar, pensaremos que têm facilidade de concentração.”

Explique a sua opção Como forma de experimentar o meio, ( 5 ) o jogo faz apelo à assiduidade mas também ( 6 ) ao criativo e ( 7 ) ao imaginário. Podemos pôr todas as “hipóteses” e criar todos os “cenários”

3. Os jogos pedagógicos realizados na sala de aula são uma estratégia motivar as crianças para a aprendizagem de conteúdos curriculares?

( 8) ☒ “(...) os jogos dão às crianças a oportunidade para estudar o que as cativa.” (Drew, Olds e Olds Jr)

☐ “(...) as crianças mobilizam totalmente as suas forças no jogo” (Drew, Olds e Olds Jr)

☐ “O jogo é uma actividade que promove o diálogo e o respeito pelos outros (...)”(Drew, Olds e Olds Jr)

Explique a sua opção Os jogos têm um carácter motivador por excelência e por isso são naturalmente motivadores e permitem através deles que se estude, ou trabalhe de uma forma cativante.

## **APÊNDICE C (Observação feita)**

### **Memory Test**

#### **Descrição do jogo**

A professora mostra cartões com as frases de um texto, previamente trabalhado a nível de imagem, leitura e dramatização. Cada cartão será exibido durante 10 segundos.

Os alunos, jogando em pares, terão, numa primeira fase, de escrever as frases individualmente, numa folha de papel. Posteriormente, os alunos corrigem as frases do colega, acedendo ao texto original.

O vencedor será o par de alunos que tiver menos erros ortográficos.

### **Material necessário**

16 Cartões com as frases claramente impressas e legíveis

Folhas de papel

Lápis e borracha

Texto original

### **Duração do jogo**

Exibição de cartões e escrita das frases – 15 minutos

Correcção das frases – 15 minutos

### **Objectivos do Jogo**

Memorização

Ortografia

Compreensão oral e escrita do que é dito

## **CARTÕES**

## Where's Wow?

**Kev:** Hi Bill!

**Bill:** Hi Kev! ...

What's this?

**Kev:** Look!

My mouse...

Oh no!

He isn't in the box!

**Bill:** Is he in your bag?

**Kev:** No.

**Bill:** Is he on the floor?

**Kev:** No.

**Bill:** Is he under your chair?

**Kev:** No...

Oh no! Look!

He's on the teacher's table!

**Antes do jogo**

As crianças estavam sentadas nos seus lugares. De seguida, foram distribuídos os livros de leitura e os livros de exercícios. Foi também distribuído por todos os alunos uma folha pautada que os mesmos identificaram com o seu nome. Posteriormente, o professor de inglês foi dizendo quais eram as regras do jogo. O professor recomendou que todos deviam ouvir com muita atenção as frases ditadas e, só depois, as deviam escrever na sua folha. Referiu que o jogo tinha duas fases, sendo a 1ª, aquela em que os alunos escrevem na folha as frases ditadas e a 2ª, aquela em que os alunos corrigem os seus próprios erros ortográficos através da consulta de uma folha entregue pela professora. Ganhou o jogo, o par que teve menos erros ortográficos.

Findadas as recomendações e a explicação das regras, iniciou-se o jogo e a respectiva observação. Na turma em que se realizou o jogo, constituída por 22 alunos, foi escolhido um aluno-alvo na observação.

## Grelha de Observação Natural e Directa

**Situação:** Observação de 22 alunos de 4º ano em situação de “jogo pedagógico”

**Observador:** José Duarte

**Tempo:** 15 min

Objectivo	Comportamentos a observar	Descrição das observações	Inferências
Observar os comportamentos / atitudes durante o jogo	Ao nível das atitudes/ reacções observadas	<p>Quando o professor, disse que na aula iam realizar um jogo, os alunos ( 1 ) <u>ficaram bastante entusiasmados por ser uma aula diferente em que lhes seria criado um desafio.</u></p> <p>O professor começou por mostrar uma folha onde estava escrito “Where’s Wow”, e os alunos escreveram o que o professora mostrou. ( 2 ) <u>O aluno- - alvo mostrou – se muito atento e concentrado em escrever de forma que considerava correcta.</u></p> <p>De seguida, a professora mostrou outra frase: “Hi, Kev”. O aluno –alvo, mais uma vez, esteve bastante concentrado e a fazer um esforço notório para ouvir e, de seguida para registar o que foi ouvido no papel. Notei que, ( 3 ) <u>à medida que ia registando as frases no papel, apresentava um grande entusiasmo por ter conseguido realizar a tarefa.</u></p> <p>Estas atitudes em que o aluno aparenta estar bastante motivado e empenhado em realizar a tarefa sucederam-se nas restantes frases que foram ditadas. Numa das frases que foram ditadas, o aluno – alvo, enganou - se na escrita da frase, tendo lançado um desabafo (“ai, bolas, enganei—me”), o que ilustra de forma clara o empenho e motivação em realizar de forma correcta o que é pedido no jogo.</p>	<p>Revelou atenção e concentração.</p> <p>Apresentou muito empenho em realizar a tarefa.</p>





## **APÊNDICE D (Análise Documental)**

(Planificação de aula de Inglês)

**Plano de Aula**

**Disciplina:** Inglês

**Duração:** 30 minutos

Conteúdos Conceptuais	Procedimentos / Métodos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memorização de palavras ( 1 )</li> <li>• Ortografia ( 2 )</li> <li>• Compreensão oral / escrita do que é dito ( 3 )</li> </ul>	<p>O professor mostra cartões com as frases de um texto, Cada cartão( 4 ) <u>será exibido durante 10 segundos</u>.</p> <p>Os alunos, ( 5 ) <u>jogando em pares</u>, terão, numa primeira fase, de escrever as frases individualmente, numa folha de papel.</p> <p>Posteriormente, os alunos corrigem as frases do colega, acedendo ao texto original.</p> <p>O vencedor será o par de alunos que tiver menos erros ortográficos.</p>
Competências	
Capacidades – Destrezas	Valores
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar; ( 6 )</li> <li>• Ouvir; ( 7 )</li> <li>• Comunicar; ( 8 )</li> <li>• Relacionar; ( 9 )</li> <li>• Expressão oral /escrita; ( 10 )</li> <li>• Interpretação de palavras; ( 11 )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivação; ( 12 )</li> <li>• Interesse; ( 13 )</li> <li>• Participação( 14 )</li> <li>• Partilha; ( 15 )</li> <li>• Respeito; ( 16 )</li> <li>• Entreatajuda; ( 17 )</li> </ul>
<p>Material: 16 Cartões com as frases claramente impressas e legíveis</p> <p>Folhas de papel</p> <p>Lápis e borracha</p> <p>Texto original</p>	

## **APÊNDICE E (Jogos)**

### **Xadrez**

Uma partida de xadrez é feita entre dois jogadores, a cada jogador é associado uma cor, preto ou branco. O tabuleiro no início do jogo tem o seguinte aspecto :



Tabuleiro inicial

A legenda das peças é a seguinte :

0 . **Peão** - Move-se para a frente uma casa excepto na posição inicial onde pode avançar duas casas. Como esta peça apenas avança, logo não pode retroceder! Esta peça também tem uma característica interessante, quando chega ao outro lado do tabuleiro pode-se tornar numa **Dama, Torre, Bispo** ou **Cavalo** (evento também denominado “Promoção”). O **Peão** também é a única peça que pode capturar peças adversárias na diagonal.



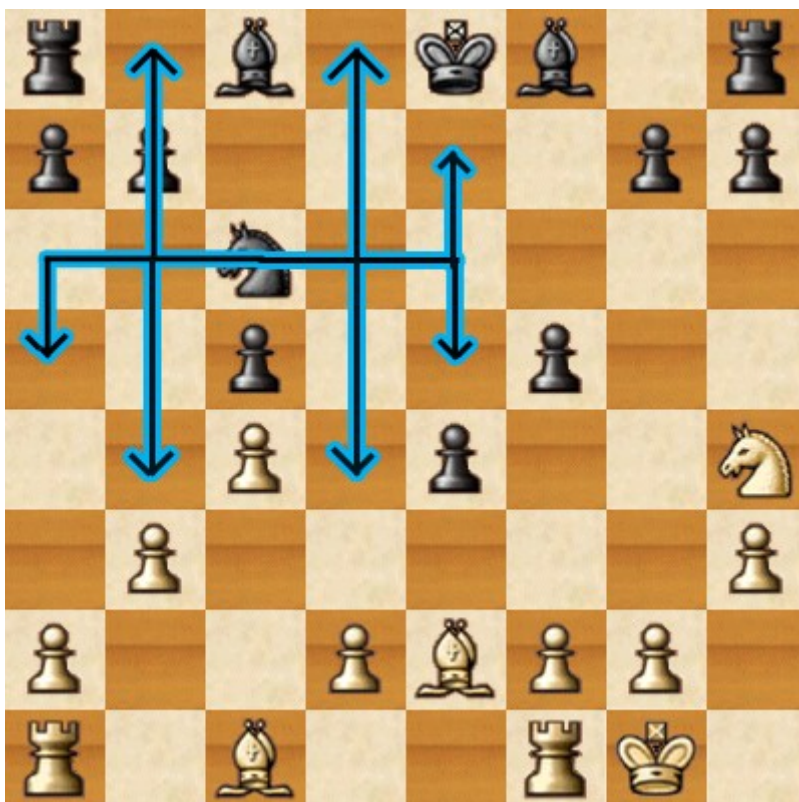
Movimentos possíveis com peões numa situação de jogo

1 . **Torre** - Move-se na horizontal e vertical até onde for possível.



Movimentos possíveis com a torre numa situação de jogo

2. **Cavalo** - Move-se em L's (ver figura) . Esta é a única peça que pode passar por cima das outras peças.



Movimentos possíveis com o cavalo numa situação de jogo

3. **Bispo** - Move-se na diagonal até onde for possível.





Movimentos possíveis com um bispo numa situação de jogo

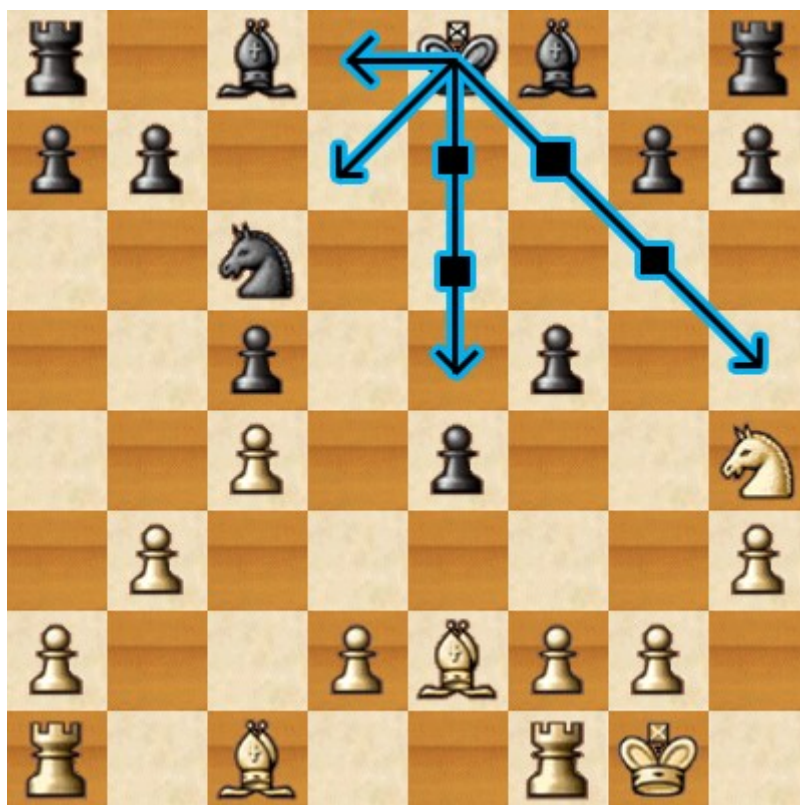
4. **Rei** - Move-se em todas as direcções mas apenas **uma casa**.



Movimentos possíveis com o rei numa situação de jogo



5. **Dama** - Move-se em todas as direcções até onde for possível.



Movimentos possíveis com a rainha numa situação de jogo

O jogador com as peças brancas é sempre o primeiro a jogar. A vez de jogar para cada jogador é feita alternadamente. Cada jogada consiste no movimento de uma peça apenas.

Para capturar peças do adversário basta que uma peça sua consiga movimentar-se para a casa do adversário removendo a peça que aí estava do jogo.

O jogo acabe quando houver um **Xeque-mate** ou um **Empate**.

### Roque

Roque é uma jogada especial em que o **Rei** e a **Torre** se movimentam. Esta jogada apenas pode ser feita quando :

- O **Rei** não está sobre **xeque**.
- O **Rei** e a **Torre** têm de estar os dois do mesmo lado.
- O **Rei** não ter efectuado qualquer jogada.
- A **Torre** não ter efectuado qualquer jogada .
- A casa destino do **Rei** não pode estar sobre ataque.

- O **Rei** não pode passar por uma casa que esteja em ataque durante o **roque**.

### **Tomada en-passant**

A tomada en-passant é feita quando um peão avança duas casas e um peão adversário fica ao seu lado, sendo que o adversário pode capturar a sua peça.

### **Xeque**

Sempre que o **Rei** esteja sobre a ameaça de ser capturado, diz-se que o **Rei** está sobre **Xeque**. Cabe ao jogador remover essa ameaça.

### **Xeque-mate**

Este evento dá-se sempre que o jogador não consiga salvar o **Rei** de um **Xeque**, perdendo imediatamente a partida.

### **Empate**

O empate verifica-se sempre que:

- O **Rei** se encontre numa posição que, não estando atacado (em **Xeque**) não se possa mover para nenhuma casa a sua disposição e sempre que não existam **Peões** ou peças no tabuleiro que não se possam mover, isto é existindo por exemplo um peão do mesmo bando e este se possa mover não há empate, a esta posição dá-se o nome de **Rei afogado**.
- O **Empate** pode ser alcançado por mutuo acordo, isto é se ambos os Jogadores acordarem empate. Nesta situação, o jogador que quer propor empate, deve fazer o seu lance accionar o relógio, e só depois propor empate.
- O **Empate** verifica-se sempre que não exista material suficiente para dar **Xeque-Mate**, isto é sempre que o jogador por mais inábil contra-jogo do adversário possa dar **Xeque-Mate**. Situações como por exemplo :

**Rei e Cavalo contra Rei ; Rei e Bispo contra Rei.**

- Por repetição de posição, e não é se se quiser, mas sim se se verificar a mesma posição 3 vezes, com a mesma possibilidade de Lances durante toda a partida para os jogadores durante toda a Partida.

### **Conclusão**

Agora que já tem noção de todas as regras necessárias para jogar **xadrez** está na hora de colocar os seus conhecimentos em acção. Nada melhor que começar a jogar **xadrez** gratuitamente no **XadrezPT**.

<http://xadrezpt.com/blog/regras-xadrez/>

## Damas

### ÂMBITO

1- As REGRAS DO JOGO DE DAMAS CLÁSSICAS são de aplicação obrigatória em todo o Território Nacional.

### MATERIAL

2- O jogo de Damas Clássicas é fisicamente constituído por uma placa plana de forma quadrada e fundo não brilhante, dividida em 64 quadrados de 4 a 5 cm de lado, impressos alternadamente a escuro (preto ou castanho) e claro (branco ou creme), a que se dá o nome de **Tabuleiro** e por 24 **Peças**, com 3 a 4 cm de diâmetro e 0,6 a 0,8 cm de espessura, sendo 12 de cor branca e 12 de cor preta, tudo fabricado em materiais diversos.

### GENERALIDADES

3- Os quadrados escuros do tabuleiro denominam-se **Casas** às quais se atribui uma numeração de **1 a 32**, com início na primeira casa inferior direita, seguindo a contagem da direita para a esquerda e de baixo para cima, sempre do lado onde se encontram as brancas, denominando-se a diagonal que liga a casa 1 à casa 32, **rio**. (Diagrama 1)

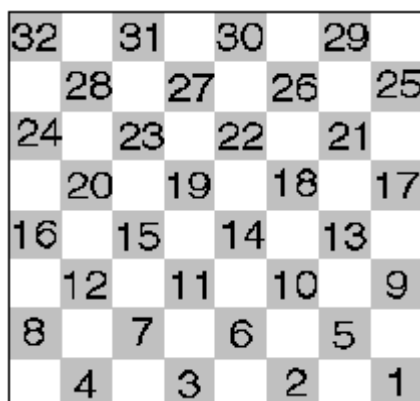


Diagrama 1

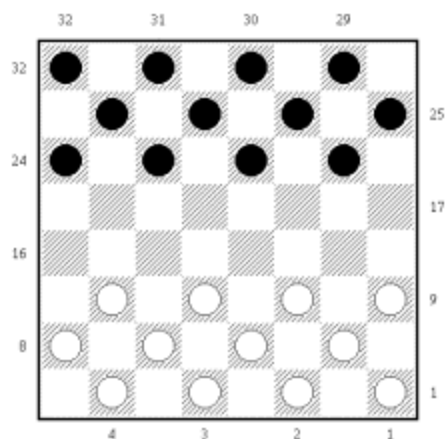


Diagrama 2

4- A numeração descrita será utilizada em todas as anotações e publicações, devendo os números representativos da casa de partida e de chegada de cada lance ser separados por traço de união.

5- O tabuleiro poderá conter, nas margens, a numeração das casas laterais. (Diagrama 2)

6- O tabuleiro coloca-se de forma a que o vértice inferior, à direita de cada jogador, seja casa.

7- Para início do jogo, as peças de cada cor colocam-se sobre as primeiras doze casas de cada lado do tabuleiro. (Diagrama 2)

## EVOLUÇÃO

8- No Jogo de Damas existem dois tipos de peças: os **Peões**, com que se inicia o jogo, e as **Damas** que são peões que conseguem atingir o extremo oposto do tabuleiro.

9- Sempre que um peão ocupe uma das quatro casas do extremo oposto do tabuleiro, o condutor da cor contrária colocará sobre ele uma das peças capturadas, coroando-o como **Dama**.

10- Se não houver ainda peça para coroar o peão este valerá, na mesma, como dama, até à respectiva coroação.

11- O peão que se transforma em dama só será jogável após efectuado o lance da cor contrária.

12- Quer os Peões quer as Damas têm dois movimentos: sem captura e com captura.

a) **Peão sem captura** - os peões movem-se sobre o tabuleiro, sempre para a frente e na diagonal, ocupando uma das casas contíguas vagas, não tomando no seu percurso qualquer peça de cor contrária.

b) **Peão com captura** - sempre que um peão, ao iniciar o seu movimento, tenha numa casa contígua peça de cor contrária, existindo a seguir casa vaga, saltará por cima da peça; ocupará essa casa vaga tomando a referida peça. O peão capturará no mesmo lance o maior número possível de peças.

c) **Dama sem captura** - a dama move-se em diagonal, percorrendo as casas vagas que quiser, para diante ou para trás, não tomando no seu percurso qualquer peça de cor contrária e não podendo mudar dessa diagonal.

d) **Dama com captura** - se a dama tiver, numa das suas diagonais, peça de cor contrária, ainda que em casa não contígua, seguida de uma ou mais casas vagas, saltará por cima da peça ocupando uma qualquer dessas casas. Se continuar a encontrar peças nessas condições, repetirá obrigatoriamente esse movimento. A dama, após ter saltado sobre, pelo menos, uma peça, terá que mudar para diagonal perpendicular, desde que nessa diagonal existam peças que possa tomar, continuando o seu movimento até capturar as peças possíveis.

13- A dama não poderá saltar por cima de qualquer peça da sua cor ou de peças de cor contrária colocadas em casas contíguas, nem passar duas vezes sobre a mesma peça. Pode, no entanto, passar mais do que uma vez por cima de uma casa livre.

14- Quando qualquer peão ou dama efectue lance em que tome mais do que uma peça, só após concluído o percurso se permite retirar qualquer peça do tabuleiro.

### **CAPTURA DE PEÇA**

15- Na captura de peças existem três **leis**, não interessando se a peça que toma é peão ou dama:

a) **Obrigatoriedade** - A captura é obrigatória.

b) **Quantidade** - Em hipóteses simultâneas de captura é obrigatório tomar o maior número de peças.

c) **Qualidade** - Em hipóteses simultâneas de captura de um mesmo número de peças é obrigatório tomar as peças com maior valor, valendo cada dama mais do que cada peão.

## **PARTIDAS E ABERTURAS**

16- Dá-se o nome de **partida**, ao conjunto de jogos, que deverá ser em número par, a efectuar entre dois jogadores.

17- Dá-se o nome de **abertura**, aos lances iniciais de cada jogo.

18- O jogo inicia-se com lance das peças brancas, atribuídas por sorteio a um dos jogadores, desenrolando-se até ao fim com lances alternados das duas cores.

19- Em partida de abertura livre os jogadores conduzirão, em jogos alternados, as peças brancas e as peças pretas, com a abertura que desejarem.

20- Em partida de abertura sorteada - primeiros lances atribuídos por sorteio - os jogadores iniciarão alternadamente **cada uma das aberturas** determinadas por esse sorteio.

## **RESULTADO**

21- Atribui-se **Derrota** ao jogador quando:

- a) Perca todas as peças;
- b) As suas peças estejam prisioneiras na sua vez de jogar;
- c) Exceda o tempo previsto por regulamento;
- d) Abandone o jogo;
- e) Seja punido oficialmente com esse resultado.

22- Atribui-se **EMPATE** ao jogador quando:

- a) Atinja o número de lances previsto pelas leis de lances limitados;

- b) Atinja a mesma posição de jogo, **num mínimo de três vezes**, seguidas ou alternadas, mesmo que dentro da lei de lance limitado, e o adversário reclame;
- c) Acorde com o adversário tal desfecho, no desenrolar do jogo;
- d) Seja punido oficialmente com esse resultado.

### **LANCES LIMITADOS**

23- Existem duas **Leis** de lances limitados à tentativa de ganhar o jogo:

a) **Vinte Lances** - Quando, por qualquer dos adversários, forem efectuados **20 lances** de Dama(s) sem que qualquer das cores tenha efectuado movimento de peão, captura ou entrega de peça, **considera-se o jogo empatado**. Sempre que um dos tipos de lance mencionado for concretizado, a contagem reiniciar-se-á no lance seguinte. A referida contagem deverá ser efectuada por qualquer dos adversários, assim que surja posição passível de aplicação desta regra.

b) **Forçada** - Quando um dos jogadores possuir apenas três damas e o outro apenas uma, permitem-se **12 lances**, incluindo o de captura, contados após a cor das três damas ocupar o rio, para se ganhar o jogo. Assim, mesmo que haja ganho no lance seguinte, **considera-se o jogo empatado**.

### **LANCE OBRIGATÓRIO**

24- Quando o jogador toque numa das suas peças jogáveis - sem que previamente indique que apenas a deseja ajeitar - é obrigado a efectuar lance com essa peça. Um lance só se considera terminado quando, após a deslocar uma peça o jogador a houver largado.

### **LANCE IRREGULAR**

25- Considera-se irregular o lance contrário ao preceituado nos números anteriores. Em jogo anotado a respectiva rectificação será efectuada, desde o lance em que existe a irregularidade, retomando-se o jogo a partir desse ponto. Em jogo não anotado, a obrigação de rectificar um lance irregular só existirá se o adversário não o validar com o lance imediato.

26- É ainda considerado irregular o acto de suster uma peça para calcular a jogada, assim como sistematicamente movimentar uma peça sem a largar, voltando atrás para a jogar para outra casa.

<http://fpdamas.home.sapo.pt/regrasinter.htm>



## Dominó

### Dominó Clássico

Regras:

Este jogo pode efectuar-se com 2, 3 ou 4 jogadores.

Se forem dois jogadores iniciam o jogo com nove pedras cada.  
Caso joguem 3 ou 4 jogadores iniciam com sete pedras cada.

O primeiro jogo começa com o doble de senas ou, no caso de este não ter sido distribuído, com o doble mais alto. Nos jogos seguintes inicia o jogo o jogador que tiver ganho, utilizando qualquer pedra à sua escolha. O primeiro doble a ser jogado é aquele que poderá ter saídas.

Os doubles colocam-se verticalmente, em relação às restantes pedras.

A pedra jogada coloca-se na mesa, com as pintas voltadas para cima e junta-se a outra que tenha um quadrado com o mesmo número de pontos de um dos quadrados da jogada. O jogador que não tenha pedra que sirva à jogada vai ao baralho (bisca) e no caso deste não existir ou se ter esgotado, passa ou buda.

O jogador que primeiro terminar as suas pedras faz Dominó e é o vencedor!  
Caso nenhum dos jogadores possa efectuar jogada, o jogo diz-se fechado e ganha quem tiver menos pontos em mão, somando as pintas de todos os quadrados das suas pedras.

### Dominó Belga

Regras:

Podem jogar 2, 3, ou 4 jogadores.

Se forem dois jogadores iniciam o jogo com nove pedras cada. Caso joguem 3 ou 4 jogadores iniciam com sete pedras cada.

O primeiro jogo começa com o doble de senas ou, no caso de este não ter sido distribuído, com o doble mais alto. Nos jogos seguintes inicia o jogo o jogador que tiver ganho, utilizando qualquer pedra à sua escolha. O primeiro doble a ser jogado é aquele que poderá ter saídas. Os doubles colocam-se verticalmente, em relação às restantes pedras.

A pedra jogada coloca-se na mesa, com as pintas voltadas para cima e junta-se a outra que tenha um quadrado com o mesmo número de pontos de um dos quadrados da jogada. O jogador que não tenha pedra que sirva à jogada vai ao baralho e no caso deste não existir ou se ter esgotado, passa.

Após cada jogada, o jogador conta os pontos dos quadrados que ficam nas extremidades do jogo e verifica se essa soma é um múltiplo de cinco. Em caso afirmativo o jogador fica com esses pontos.

O vencedor será o jogador que primeiro atingir 100 pontos.

<http://www.festadocavalo.com.br/domino.htm>

## Mastermind



O Mastermind, inventado em 1970 por um israelita (Mordecai Meirowitz), é um jogo de tabuleiro muito simples, mas apesar disso muito jogado em todo o mundo. Difere dos jogos de tabuleiro que tenho apresentado aqui no facto de se tratar de um jogo de informação imperfeita, ilustrando alguns dos seus aspectos principais. Nos jogos de informação perfeita, o estado do jogo é sempre conhecido por todos os jogadores envolvidos. Neste caso, porém, o objectivo do jogo é precisamente adivinhar o seu estado através de pistas, que fica por isso escondido do jogador que o tem de fazer, que vai cruzando informação até restar uma só possibilidade. Noutros jogos, o jogador terá de decidir a sua jogada baseando-se na probabilidade do adversário possuir uma determinada carta, por exemplo.

Um jogador escolhe um código, constituído por quatro marcadores de entre seis cores diferentes possíveis, e o outro tenta adivinhar. Existem portanto  $1296 = 6^4$  códigos possíveis. Tem 10 tentativas para o fazer, vencendo quando colocar a combinação de cores certa no tabuleiro. Cada uma das tentativas é avaliada pelo jogador que escolheu o código, que a classifica indicando o número de marcadores que têm uma cor comum com a solução e aqueles que, para além de ter uma cor comum com a solução, se encontram alinhados com esta (na mesma posição).

O jogo é interessante pois ajuda a incentivar a construção de um raciocínio lógico para a sua solução. Podemos por exemplo pensar que o jogador deva escolher, em cada passo, a combinação que minimiza o pior caso do número de modelos possíveis da solução; uma análise por computador prova que, de facto, o jogo fica resolvido em 6 lances neste caso. Uma estratégia prática, que um ser humano poderia utilizar, é a seguinte: começar com quatro marcadores de cores diferentes; de seguida escolher somente combinações que não

sejam incompatíveis com a história do jogo. Esta estratégia, que não deixa de ser extremamente intuitiva, resolve o jogo em média em 4.776 passos!

D.Knuth provou em 1977 que o jogador que tenta adivinhar o código pode sempre fazê-lo em 5 ou menos tentativas. Outros jogos em que estão disponíveis mais cores ou maior número de marcadores são de grande interesse matemático, pois são muito mais complexos do que este.

<http://jogos-de-tabuleiro.blogspot.com/>